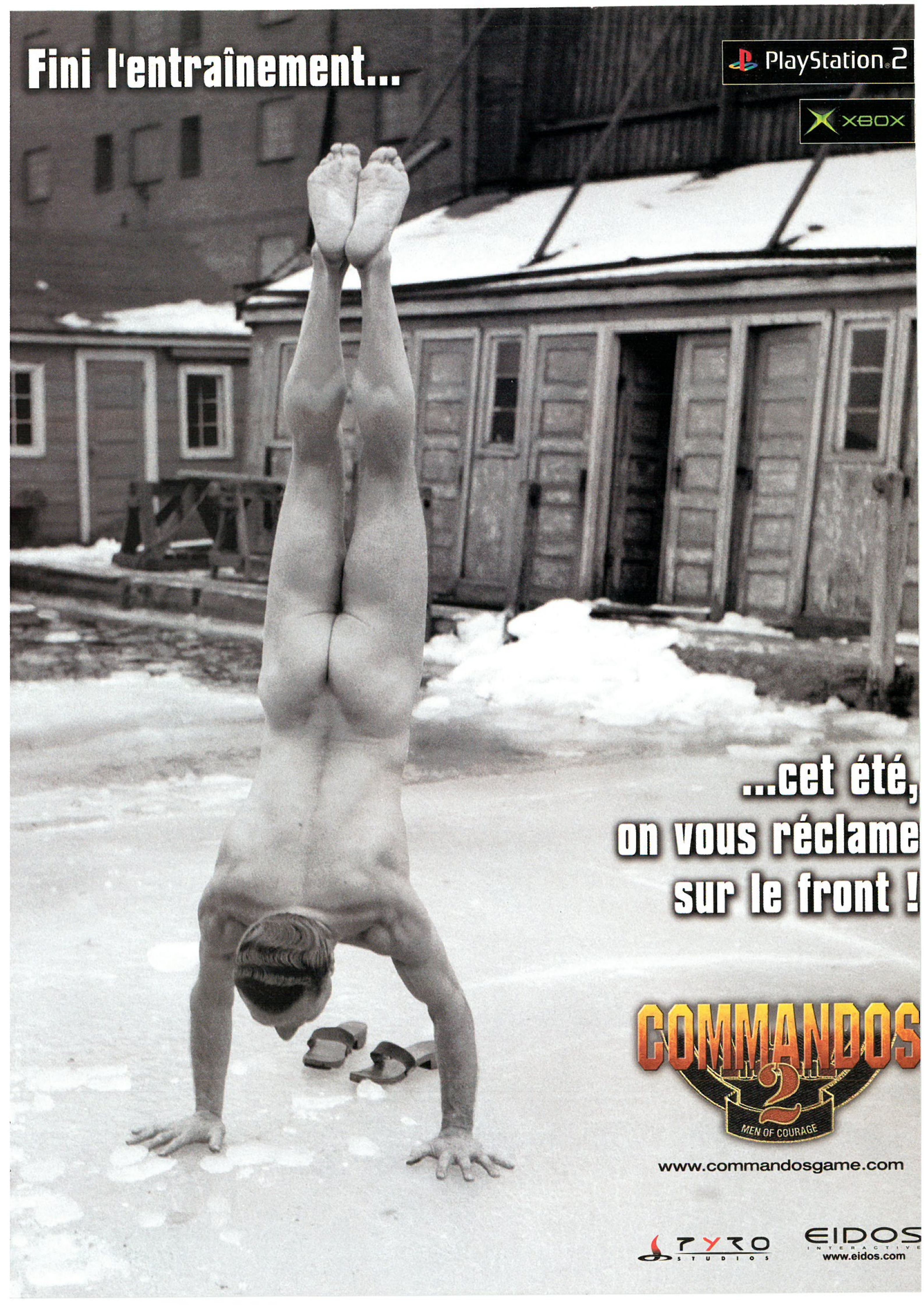


PlayStation 2 - GameCube - Xbox - Dreamcast - Game Boy Advance - PSone - Arcade
Joypad
N° 120 juin 2
MAGAZINE DES CONSOL
ONY
DÉCHAÎNE
IAL (PS2)
OM : US Navy SEALS (PS2)
et & Clank (PS2)
etaway (PS2)
coon (PS2)...
EN TEST !
Of Honor (PS2)
al Fantasy X (PS2)
AZARD Ø (GC)
star « bio »
NG ELEVEN 6 (PS2)
d'la balle, bébé !
MCRAE 3.0 (Xbox et PS2)
chire, vieux !
ER TENNIS
eilleurs
e la Terre (battue)
L'AVANT
23 pages de
de trucs qui assure
ET AUSSI DANS TA F
Turok Evolution (GC, Xbox et
Panzer Dragoon Orta (X
Tony Hawk 4 (PS2, GC et X
MechAssault (X
Crimson Skies (X
Blade 2 (Xbox et
Tenchu III
Yager (X
ET AUSSI P
DE JEUX VID
T 04161 - 120 - F: 5,50 €
N° 120 • France métropolitaine 5,50 € • ANT-GUY 5,80 € • REU 6,90 € • BEL 5,50 € • CH 9 FS • AND 5,50 € • CDN $ 8,75 • LUX 5,50 € • MAR 70 DH • PORT cont 5,50 € • TOM 1400 F


Fini l'entraînement...
PlayStation 2
XBOX
...cet été,
on vous réclame
sur le front !
COMMANDOS
2
MEN OF COURAGE
www.commandosgame.com
PYRO STUDIOS
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com



Aux anges !

Le numéro de juin est généralement qualifié de « transition », car il sort quasiment au moment où se termine le salon E3, qui aura lieu cette année encore à Los Angeles. Néanmoins, nous nous sommes efforcés de vous préparer un Joypad riche en news, reportages et autres annonces fracassantes. Car, ne l'oublions pas, les bruits de couloir, rumeurs, voire communiqués officiels sont légion avant ce rendez-vous incontournable de tout le gotha du jeu vidéo mondial. Ainsi, nos pigistes de l'impossible n'ont pas hésité à prendre 2 à 3 fois l'avion, parfois en l'espace de quelques heures, pour vous rapporter les dernières infos et images des titres qui n'auront été officiellement dévoilés qu'à Los Angeles. C'est ça la puissance intellectuelle ! L'E3 nous réservera cette année encore moult surprises, dont nous vous révélerons la teneur dans notre prochain numéro rempli à ras bord d'images, d'infos, de scoops, d'interviews et d'anecdotes. Plus que jamais, de retour de L.A., nous serons une fois encore aux anges !

Trazom

sommaire

Le beau temps retrouvé semble lui aussi profiter à nos chères consoles. Non seulement leur prix baisse, mais en plus, elles offrent des jeux de qualité. Allez plutôt mater les dossiers spéciaux réalisés pour ce numéro pré-E3, dans lesquels vous trouverez un grand nombre de titres alléchants à venir ! En attendant le compte rendu spécial E3 le mois prochain et ses milliards de jeux !

Joypad est édité par la société HDP, SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99 Tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Présidente directrice générale : Christine Lenoir
Directeur délégué : Pascal Traineau
Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps /oscamps@hfp.fr
Rédacteur en chef : Nourdine Nini (Trazom)
Chef de rubriques : Julien Chièze (Gollum)
Correspondant permanent au Japon : Arnaud Saint-Martin (Aruno)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Correctrice : Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun

Ont participé à ce numéro :
Yann Bernard (Yann), Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Julien Hubert (Julo), Sonia Jensen (la Lutaine), Jean-François Morisse (T.S.R.), Karine Nitkiewicz (Karine), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), François Tarrain (Elwood) et Kendy Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08 00 19 84 57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Lionel Gey assisté de Hervé Drouadène
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Nicolas Lainé, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Aline Saussier et Suzie Gorini.
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateurs : PiXX et Didier Couly

LA PUBLICITÉ
Directrice commerciale : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de publicité : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Directeur de clientèle : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Chef de publicité : Benoît Léoty (01 41 34 87 13)
Assistante : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Anne Levavasseur
Abonnements Joypad BP 50002, 59718 Lille Cedex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 39,90 €
Tarifs Étranger sur demande au 01 55 63 41 14

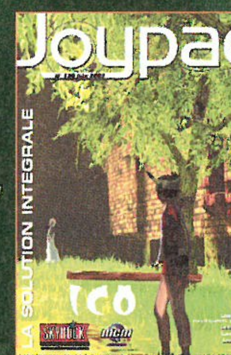
LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Responsable : Frédéric Garcia

Photogravure : Compo Imprim, Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Visuel © Sony C.E.E.

Commission paritaire : 0305K73360
Ce numéro comporte 1 booklet éditorial de 32 pages jeté sur la couverture qui ne peut être vendu séparément et 1 encart abonnement jeté entre les pages 114 et 115.
IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

ICO

On a essayé de se débarrasser de la Lutaine mais sans succès. Ses blagues lourdes et ses dessins en fil de fer pas drôles n'ont eu de cesse de nous exténuer ! Heureusement qu'en dehors de ses immenses défauts, c'est une joueuse hors pair. Sonia s'est donc attaquée à ICO, le jeu poétique qui a fait verser de chaudes larmes à notre compère Gollum. Attention, ça va « spoiler » sec dans les chaumières !



ZOOMS — 99



Au menu des Zooms de ce mois, vous trouverez un jeu de tremblement de terre, un titre de combat de robots surarmés, un Doom-like mettant en scène un célèbre agent secret britannique, du football... Une palette de genres éclectiques pour les amateurs de softs étrangers !

TESTS — 113



Chris a perdu 3 dixièmes à l'œil gauche en passant sa vie devant sa télévision à jouer à FFX, Willow est devenu encore plus sec en gaspillant son énergie sur Moto GP... Décidément, personne n'en sort indemne !

ASTUCES — 138



La devinette de juin est plus pourrie que jamais. Heureusement, les astuces de Star Wars Rogue Leader Rogue Squadron 2 et bien d'autres encore viennent remonter le niveau, qui est tombé bien bas...

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Amis du ballon rond, préparez une « hola » pour Winning Eleven 6, la dernière version de Pro Evolution Soccer ! C'est Angel « Undertaker » Davila qui s'est attelé à la tâche pour vous pondre un test en import de derrière les fagots. Attendez-vous à un avis de professionnel, d'autant plus que l'homme est un fan inconditionnel de la série ! Une bombe footballistique en ce climat électrique de Coupe du Monde ! Ah oui, c'est à la page 100 que ça se passe !



PSone

PlayStation 2

GameCube

Xbox

Game Boy Advance

MEGASTAR joystick 97% - "C'est simple MOHDA est de loin le meilleur jeu d'action disponible sur PC"

JEU DU MOIS PC JEUX 92% - "On s'approche vraiment de la perfection."

Joypad "Il s'agit incontestablement du plus beau FPS de la machine."

PlayStation 2 Magazine "Medal of Honor, En Première Ligne, est d'une beauté à couper le souffle."

Votre premier objectif sera de sauver votre peau et de passer au travers de ce comité d'accueil, et sur les plages de Normandie, ce ne sera pas tâche facile. Votre 2ème mission sera, soit de vous emparer du pont de Nimegue dans *"En Première Ligne"*, soit de détruire les réseaux de communication de la gestapo dans *"Débarquement Allié"*. Vous ne pourrez vous permettre le moindre faux pas, il en va de votre propre survie, bon courage soldat.

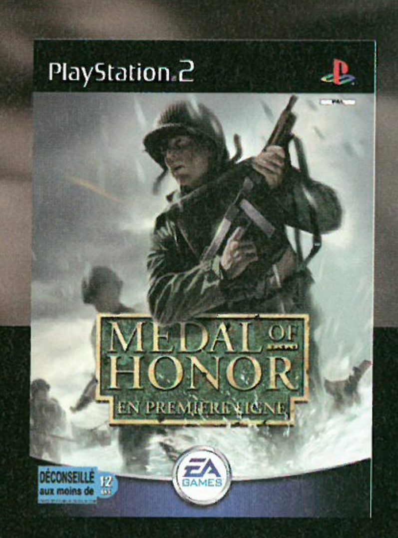
Une seule vie, 2 campagnes inédites, 2 jeux fantastiques.

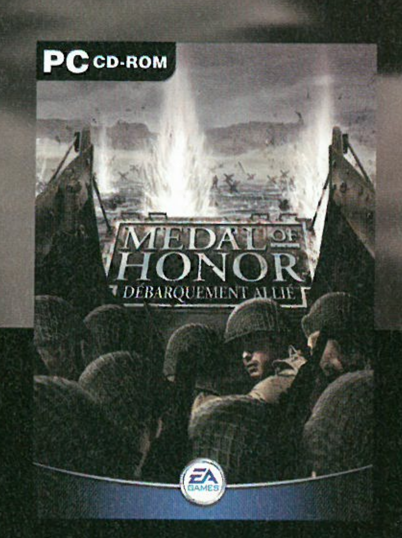


www.france.ea.com

6 JUIN 1944, JOUR J.

MITRAILLETTES,
SNIPERS, BLOCKHAUS, MINES ET GRENADES,
TOUT EST FIN PRET POUR
ACCUEILLIR NOS HEROS.





PC CD-ROM PlayStation 2

Fini de jouer, plongez dans la réalité.

TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS

Comme le veut la coutume, à la veille de l'E3, les éditeurs font un peu de rétention d'informations. Normal. Ce mois-ci, le père Aruno fait le point sur le très attendu Super Mario Sunshine et nous dévoile les premières photos de BIOHAZARD Ø. Les fans de Sega seront également heureux d'apprendre que Shinobi s'apprête à faire son come-back sur PS2... Voilà pour le gros des prévisions nippones. En ce qui concerne notre bon Vieux Continent, les news étant assez pauvres, nous vous invitons à tourner énergiquement les pages pour trouver les rubriques Événement, Avant-Première et Reportage : ça bouge effectivement méchamment du côté de Sony, Codemasters nous en dit un peu plus sur Colin 3, Activision continue de surfer sur la vague des sports extrêmes, au risque de dégoûter les joueurs, tandis que Microsoft et sa Xbox, en bien mauvaise posture en Europe, nous a présenté ses deux prochaines productions ; Infogrames, quant à lui, est toujours en quête du killer-app qui lui permettra de voir le bout du tunnel. Finalement, à quelques jours de notre départ pour Los Angeles, il s'en passe des choses !


Deathrow © SouthEnd

Deathrow (Xbox)

AU PAYS DES NINJAS

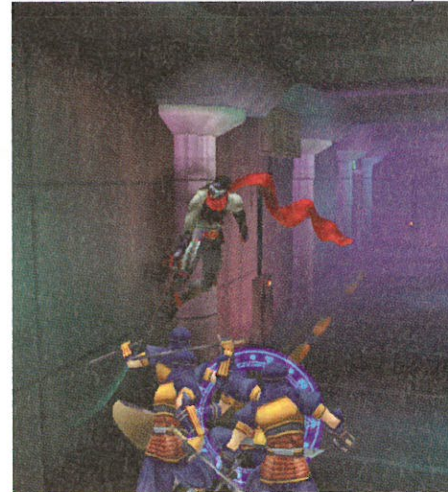


À quelques jours de l'E3, les actualités nippones sont en pleine effervescence, particulièrement grâce à deux éditeurs. Comme vous allez le voir, les géants japonais Sega et Capcom ont en effet décidé de dévoiler les premières images de leurs nouvelles superproductions. Côté Sega, Panzer Dragoon Orta et The House of the Dead III vont rendre complètement fous les premiers possesseurs de Xbox. Côté Capcom, Devil May Cry 2 va sans doute foudroyer de bonheur les mordus de Dante. Quant à moi, j'ai bien cru avaler mes sushis par le nez en apprenant, coup sur coup, le grand retour de Shinobi et de Makaimura (Ghosts'n'Goblins). Autant vous l'avouer, je suis un mordu de ces deux séries nées durant la deuxième moitié des années 80, qui ont connu leurs plus grandes heures de gloire juste au début des années 90. Aussi, afin de célébrer l'arrivée de Shinobi sur PS2 et de Chohmakaimura R sur GBA, j'ai décidé d'aller dîner avec des amis ninjas dans une auberge du nord du Japon. Comme vous le savez, les ninjas sont des hommes spécialement entraînés pour passer inaperçus. Ils peuvent ainsi s'introduire furtivement dans les châteaux forts et les studios de développement. Bien évidemment, ils n'ont pas voulu apparaître sur la photo du mois, mais vous pouvez les imaginer en train de dévorer leurs pieuvres à la mayonnaise et à la sauce de soja, ainsi que leurs plats de shabushabu, composés de fines tranches de bœuf, légumes, tofu, etc. Ils ont en revanche accepté de nous révéler les résultats établis par Media Works pour les deux premières semaines de ventes de Halo sur Xbox au Japon : 30 766 unités. Oui, en débarquant au pays des ninjas, le monstre de Microsoft semble bien s'être métamorphosé en jeu furtif...

Aruno



Comme dans les précédents volets, vous pouvez utiliser différentes magies particulièrement efficaces.



Le héros défie les lois de la pesanteur en marchant sur les murs les doigts dans le nez.

Shinobi



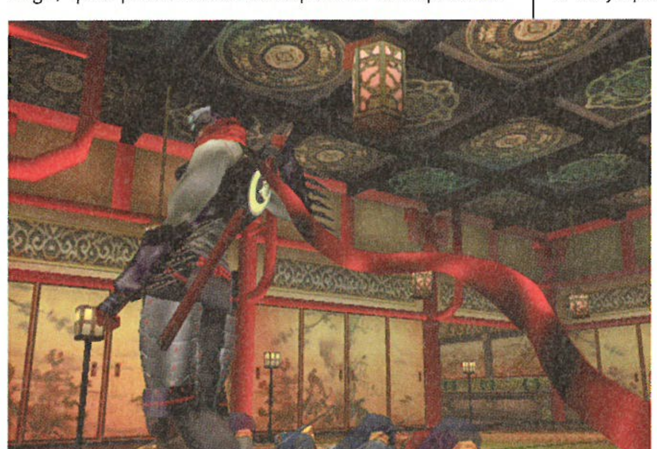
Éditeur : Sega
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : N.C.
Sortie en Europe : N.C.

Au terme de sept interminables années d'absence, Shinobi fait enfin son grand retour ! Sortez les katanas et les shurikens, révisez vos prières magiques et dépoussiérez votre vieille panoplie de ninja, car l'heure de repartir en mission a sonné !

En 1995, au moment de la sortie de Shin Shinobi Den sur Saturn, personne n'aurait pu imaginer que cette sublime série de jeux de « ninja/action » — comme on dit chez les Ricains — allait disparaître du paysage ludo-numérique mondial pour sept ans. Et pourtant. Qu'a-t-il bien pu se passer chez Sega, à cette époque, pour que l'un des titres phare de la marque au début des années 90 soit ainsi abandonné ? Comment une telle licence, aussi précieuse et prestigieuse en Occident, a-t-elle pu se perdre alors que Sega peinait à imposer sa Dreamcast ? De toute évidence, il semblerait que, suite aux résultats plutôt faiblards du volet 32 bits, Sega n'ait plus vraiment cru au potentiel de cette série. C'est ainsi que Shinobi a fini par rejoindre les Streets of Rage et autres Alex Kidd, dans le musée des hits de la firme d'Haneda. On était presque arrivé à croire que Shinobi ne reviendrait plus, si ce n'est dans des compilations de vieux titres. Et puis, le mois dernier, le miracle est arrivé. Sega, qui a pris un nouveau départ en tant qu'éditeur multi-plates-formes l'année dernière, a décidé de faire de nouveau appel à son héros pour faire chavirer le cœur des gamers. Sega a annoncé le grand retour de Shinobi, au travers d'un soft PS2 que l'on attend comme l'une des plus grandes attractions du stand Sega lors de l'E3 2002.

Le temps des vengeances

Avant de poursuivre, notez bien que ce n'est pas la première fois qu'un Shinobi sort sur une machine autre que Sega. En effet, outre des adaptations sous licence sur ordinateur personnel (Atari ST, Amiga ou encore CPC), le premier Shinobi était également sorti sur console Nec PC Engine, adapté par Asmik. Mais revenons sans plus attendre à nos moutons-ninjas. Dans ce nouveau volet, le joueur incarne un héros portant le nom de Hotsuma, dont la mission est de venger son clan. L'aventure se déroule dans ce que Sega appelle un « Tokyo post-apocalyptique », dont les rues semblent



Shinobi fera partie des monstres du stand Sega lors du prochain E3.



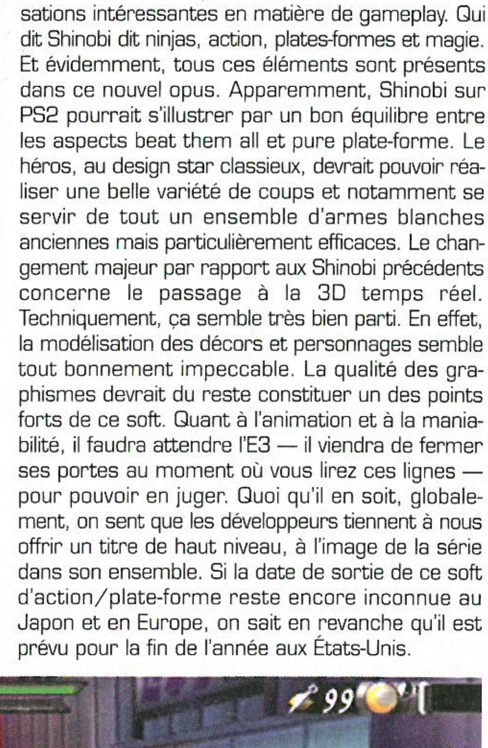
Un effet de rémanence très prononcé vient souligner vos coups de lame.



Sega nous offre un Shinobi nouvelle génération conçu tout spécialement pour les 128 bits de la PS2.



Les caméras virtuelles devraient dévoiler l'action en temps réel sous des angles très variés.



complètement infestées de démons en tout genre. On ne sait pas encore grand-chose du challenge qui nous attend, mais il semblerait que l'on ait à traverser des environnements urbains très variés. Les premiers décors dévoilés — parking sous-terrain, immeubles dans la nuit, mais aussi quartier en flammes et temple — devraient offrir des sensations intéressantes en matière de gameplay. Qui dit Shinobi dit ninjas, action, plates-formes et magie. Et évidemment, tous ces éléments sont présents dans ce nouvel opus. Apparemment, Shinobi sur PS2 pourrait s'illustrer par un bon équilibre entre les aspects beat them all et pure plate-forme. Le héros, au design star classieux, devrait pouvoir réaliser une belle variété de coups et notamment se servir de tout un ensemble d'armes blanches anciennes mais particulièrement efficaces. Le changement majeur par rapport aux Shinobi précédents concerne le passage à la 3D temps réel. Techniquement, ça semble très bien parti. En effet, la modélisation des décors et personnages semble tout bonnement impeccable. La qualité des graphismes devrait du reste constituer un des points forts de ce soft. Quant à l'animation et à la maniabilité, il faudra attendre l'E3 — il viendra de fermer ses portes au moment où vous lirez ces lignes — pour pouvoir en juger. Quoi qu'il en soit, globalement, on sent que les développeurs tiennent à nous offrir un titre de haut niveau, à l'image de la série dans son ensemble. Si la date de sortie de ce soft d'action/plate-forme reste encore inconnue au Japon et en Europe, on sait en revanche qu'il est prévu pour la fin de l'année aux États-Unis.



Certains niveaux ont un aspect plate-forme très prononcé.

Le retour du ninja volant



Un soft légèrement gore, dans lequel le sang de vos ennemis gicle très souvent à l'écran.



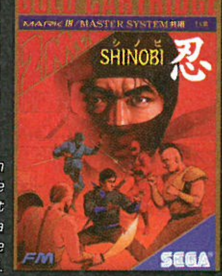
La nuit, tous les ninjas sont gris.

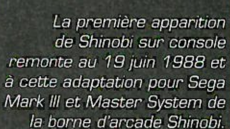


Le design de l'habillage de l'écran (jauges, etc.) pourrait encore évoluer au cours des prochains mois.

Shinobi : bref historique d'une série culte

La sortie du tout premier volet de Shinobi en arcade, sur carte System 16A, remonte à novembre 1987 au Japon (il est par la suite adapté sur Master System et PC Engine). À cette époque, ce jeu se fait immédiatement remarquer par sa réalisation splendide et par la qualité de son action. Exactement deux ans plus tard, en novembre 1989, c'est au tour d'un volet parallèle de faire son apparition, toujours en arcade mais sur carte System 18 : Shadow Dancer (dont la conversion Mega Drive date de décembre 1990). La véritable suite du premier Shinobi sort juste après, le 2 décembre 1989, uniquement sur console Mega Drive : c'est le fameux The Super Shinobi, un jeu qui a fait découvrir la magie des musiques du génial Yuzo Koshiro aux oreilles des Occidentaux. Il faut attendre le 23 juillet 1993 pour que sorte The Super Shinobi II, toujours sur la console 16 bits de Sega. En 1995, la série fête son passage à la dimension 32 bits dans une suite réalisée à base de photos digitalisées, Shin Shinobi Den sur Saturn. Notez que deux volets originaux — The GG Shinobi — sont également sortis sur console portable Game Gear. Précisons enfin que, excepté Yuzo Koshiro, qui dirige la société Ancient, le noyau dur des créateurs de The Super Shinobi se trouve aujourd'hui dans l'équipe d'Overworks (Sega Group).





La première apparition de Shinobi sur console remonte au 19 juin 1988 et à cette adaptation pour Sega Mark III et Master System de la borne d'arcade Shinobi.



The Super Shinobi (1989) : le meilleur volet de la série à ce jour.

Au moment où vous lirez ces lignes, Shigeru Miyamoto aura déjà sans doute quasiment tout dévoilé de son Super Mario Sunshine, au cours de l'E3 à Los Angeles. En attendant nos premières impressions de jeu le mois prochain, voici quelques nouvelles images de ce soft bourré de soleil !



Sur votre route, vous allez croiser de bien étranges personnages !



Super Mario Sunshine



Éditeur : Nintendo
Machine : GameCube
Sortie au Japon : 19 juillet 2002
Sortie en Europe : N.C.



Sur l'île de Dolpik, vous allez retrouver à la fois Yoshi et Kinopio !

Beaucoup de mystères planent encore au-dessus de ce soft, au sujet duquel, finalement, Nintendo n'a encore que très peu communiqué. D'ailleurs, le titre définitif du jeu reste lui-même encore inconnu : du Mario Sunshine original, on est très récemment passé à un Super Mario Sunshine qui, sait-on jamais, pourrait encore évoluer dans les prochaines semaines. On connaît cependant avec certitude différents éléments qui nous permettent d'imaginer quel genre de challenge SMS nous proposera. D'abord, il s'agit d'un soft qui se positionne parfaitement dans la continuité du fantastique Super Mario 64. Fier d'un tout nouveau t-shirt rouge à manches courtes, le bon Mario sera capable d'encore plus d'actions et de mouvements qu'avant. En outre, il aura à se servir d'une étrange pompe à eau qu'il portera sur son dos. À l'aide de celle-ci, il devra notamment nettoyer les innombrables salissures faites par un type énigmatique lui ressemblant comme... deux gouttes d'eau. Enfin, toute l'action se déroulera sur une superbe île tropicale appelée Dolpik, qui s'illustrera par ses paysages variés, son relief fortement marqué, sa végétation luxuriante, son sympathique village, sa zone portuaire très mécanisée et ses superbes plages de sable fin.



Cet été, Mario nous emmène tous à la plage !



Une fois de plus, la maniabilité devrait atteindre une qualité exceptionnelle.

Dès notre prochain numéro, nous serons en mesure de vous donner nos premières impressions de jeu !

Vieilles connaissances

Deux célèbres personnages de Nintendo vont faire leur apparition aux côtés de Mario. Le premier d'entre eux n'est autre que le gentil Yoshi. On ne sait pas encore quel sera son rôle : Mario pourra-t-il monter dessus afin de se promener dans les niveaux, comme dans Super Mario World, ou bien Yoshi proposera-t-il son aide pour faire tout autre chose ? En tout cas, dans ce volet, il semblerait que Yoshi, légèrement plus rondouillard que d'habitude, soit capable d'exprimer ses sentiments et émotions. Sur une photo, on le voit d'ailleurs sourire tout en faisant signe à Mario de la patte, pour lui demander de venir. En somme, on devrait découvrir un Yoshi encore plus mignon, humain et adorable qu'avant, capable de faire des ravages chez les joueuses ! L'autre perso célèbre que l'on retrouvera dans SMS sera Kinopio, dont la face de champignon a le don de rassurer les joueurs (si, si, vraiment). Toutefois, le Kinopio qui apparaît sur les derniers screenshots portant des vêtements bleus, on peut penser que des Kinopios de couleur différente – au moins des rouges – feront leur apparition dans le jeu...





Super Monkey Ball 2



Éditeur : Sega (Amusement Vision)
Machine : GameCube
Sortie au Japon : N.C.
Sortie en Europe : N.C.

Les sympathiques singes à grandes oreilles de Super Monkey Ball reviennent sur GC, dans un deuxième volet apparemment survitaminé et reboosté du sol au plafond !

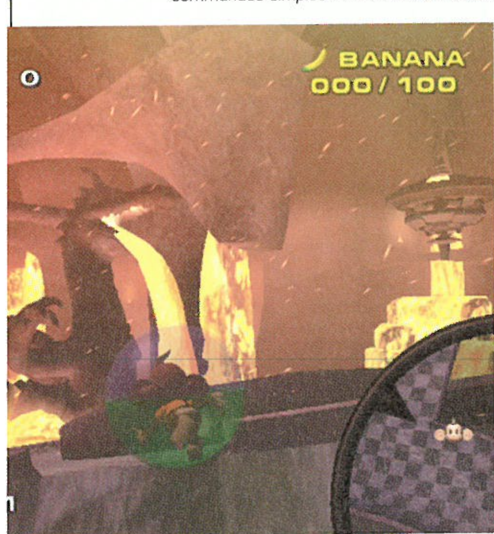


À plusieurs simultanément, les descentes de rivière devraient être à mourir de rire.





Comme le précédent volet, ce soft s'illustre par des commandes simples et un contrôle intuitif.



Techniquement parlant, c'est du solide !

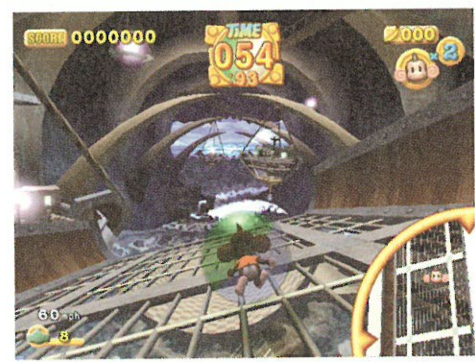
Un titre convivial et fendard, bien adapté à l'esprit de la GC.



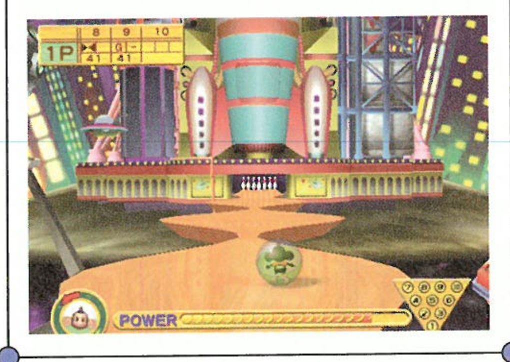
Rappelons que parallèlement à SMB2, une autre partie du staff d'AV bosse actuellement sur les versions arcade — Triforce — et GC du tout nouveau F-Zero.



Grâce au petit Super Monkey Ball de son studio Amusement Vision, Sega avait été le premier éditeur-tiers japonais à commercialiser un soft GC au Japon, le 14 septembre dernier. Jolie, bien conçue et très marrante à plusieurs, cette adaptation du jeu d'arcade Monkey Ball s'était agréablement fait remarquer, se positionnant immédiatement comme une valeur sûre en matière d'arcade/réflexion. Aujourd'hui, AV nous annonce donc la digne suite de ce soft, SMB2.



Une fois de plus, la qualité de l'affichage semble parfaite.



Singes qui roulent...

En solo, c'est tout particulièrement le mode Story qui va nous intéresser. Si AV n'a encore révélé aucun détail à son sujet, on sait tout de même qu'il proposera une zone de jeu plus vaste que celle de SMB et bourrée de challenges délirants. Avec un aspect narratif entraînant, ce mode devrait s'avérer bien captivant. Autre point fort de SMB2 : ses « party games ». Comme dans le premier volet, ces petits jeux seront bien sûr jouables à plusieurs simultanément. Ils devraient sans aucun doute constituer la partie la plus amusante de ce soft – à condition toutefois d'avoir des amis et des pads pour pouvoir y jouer à plusieurs, certes. Outre des versions refaites des jeux du premier volet, on trouvera également six jeux originaux, de sorte que la liste totale en comprendra douze différents. Parmi les points marquants, signalons que la Monkey Race permet désormais à huit joueurs de s'affronter (contre 4 auparavant), que le Monkey Fight revient avec un système légèrement différent, que le Monkey Billard semble maintenant gonflé d'options de jeu, ou encore que le Monkey Golf se voit encore plus approfondi. Mais ce n'est vraiment pas tout, car les six nouveaux jeux s'annoncent eux aussi vraiment fendards. D'un point de vue technique, on sent que l'équipe d'AV maîtrise de mieux en mieux la GC. S'ils restent relativement simples, les graphismes en 3D temps réel n'en sont pas moins superbes et très convaincants. Avec ses nombreuses modifications et améliorations, ainsi qu'avec son nombre de stages largement revu à la hausse (plus de 150 au total), SMB2 devrait nous faire passer d'excellents moments, seul comme à plusieurs.



Le chronomètre est votre ennemi
La vitesse est votre arme
Rally
CHAMPIONSHIP™
Le best seller PC enfin sur PS2
• Découvrez une vitesse et un réalisme de jeu encore jamais atteints sur PS2.
• Pilotez 25 bolides, à travers 33 pistes et 6 rallyes complets.
• Affrontez les conditions météo, la casse et le chrono.
• Défiez vos amis dans un mode 4 joueurs inédit.
PlayStation®2
www.rally-championship.com
WARTHOG
SCi
www.sci.co.uk
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Rally Championship. Published by SCi Games Ltd. Developed by Warthog. © 2002 SCi Games Ltd. All Rights Reserved. SCi is a subsidiary of SCi Entertainment Group PLC. SCi & Rally Championship are trademarks of SCi games Ltd. E & OE. www.sci.co.uk



Nobunaga no Yabô Online



Éditeur : Koei
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Automne 2002
Sortie en Europe : N.C.

Ceux qui rêvent de Online mais qui détestent les chocobos seront saisis par ce soft d'une certaine préciosité !

La série Nobunaga passe à la dimension « online » ! C'est peut-être un détail pour vous, mais pour les joueurs nippons ça veut dire beaucoup. En effet, comme vous le savez, au pays du Soleil Levant, Koei fait partie des éditeurs cultes, notamment pour son interminable série des « Nobunaga », de grands wargames historiques particulièrement pointus. Réalisé sur PS2, Nobunaga no Yabô Online - lit. : « les ambitions de Nobunaga en ligne » - prend la forme d'un MMORPG, c'est-à-dire d'un jeu de rôle en ligne capable de recevoir simultanément un nombre de joueurs très élevé, plusieurs milliers en l'occurrence. L'action se déroule durant l'époque Sengoku et mêle en permanence techniques de combat classiques et magies surpuissantes. Le système de bataille se base sur des « Real Time Cinematic Battles » : le joueur choisit les actions qu'il veut réaliser et les fait valider par le programme qui déclenche alors les scènes cinématiques 3D correspondantes. Une version bêta-test, qui devrait être mise en service dans le courant de l'été, précédera la sortie de la version finale, prévue pour cet automne.

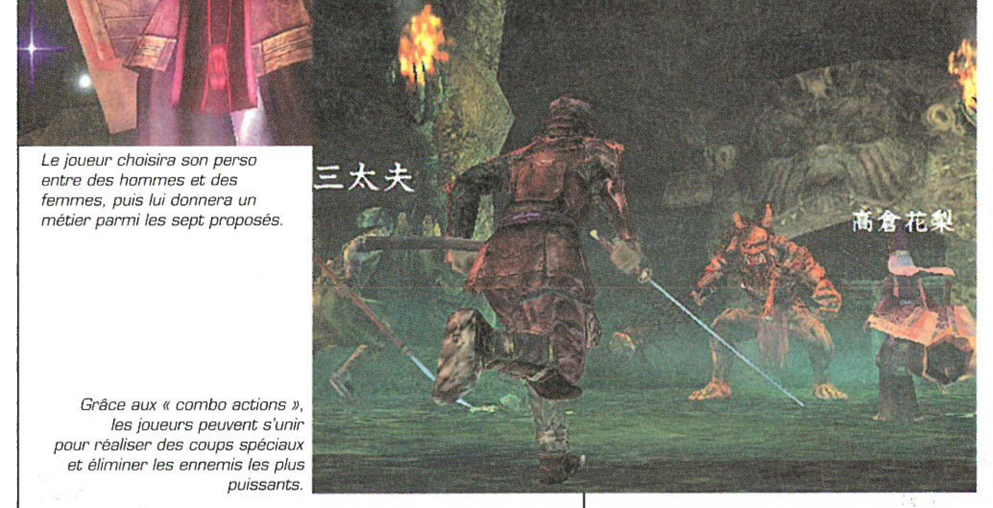


Un jeu compatible haut et bas débit.

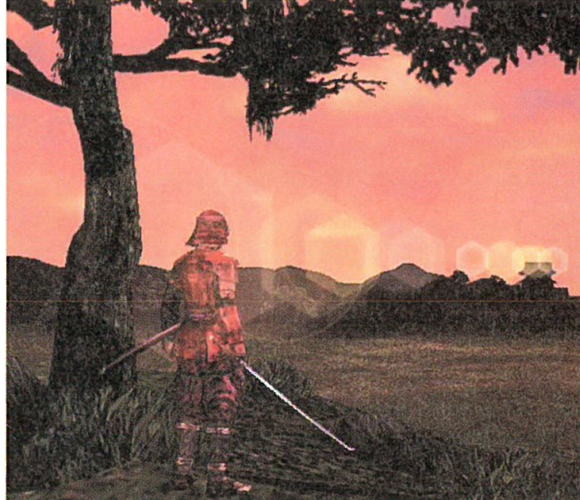


Des scènes de batailles belles et dynamiques, grâce à un système de cinématiques en temps réel.

Le joueur choisira son perso entre des hommes et des femmes, puis lui donnera un métier parmi les sept proposés.



Grâce aux « combo actions », les joueurs peuvent s'unir pour réaliser des coups spéciaux et éliminer les ennemis les plus puissants.



en bref



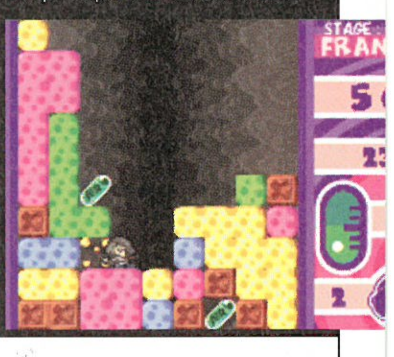
LA RAGE DE LA NEO

Playmore devrait lancer très bientôt Rage of the Dragons sur système MVS (la technologie Neo Geo en arcade). Originellement positionné comme la suite du vieux hit Double Dragon, ce jeu de baston bidimensionnel s'illustrera par des systèmes de jeu solides et une quinzaine de persos jouables. Techniquement, on peut s'attendre à découvrir un produit correct, avec notamment des effets spéciaux assez impressionnants.

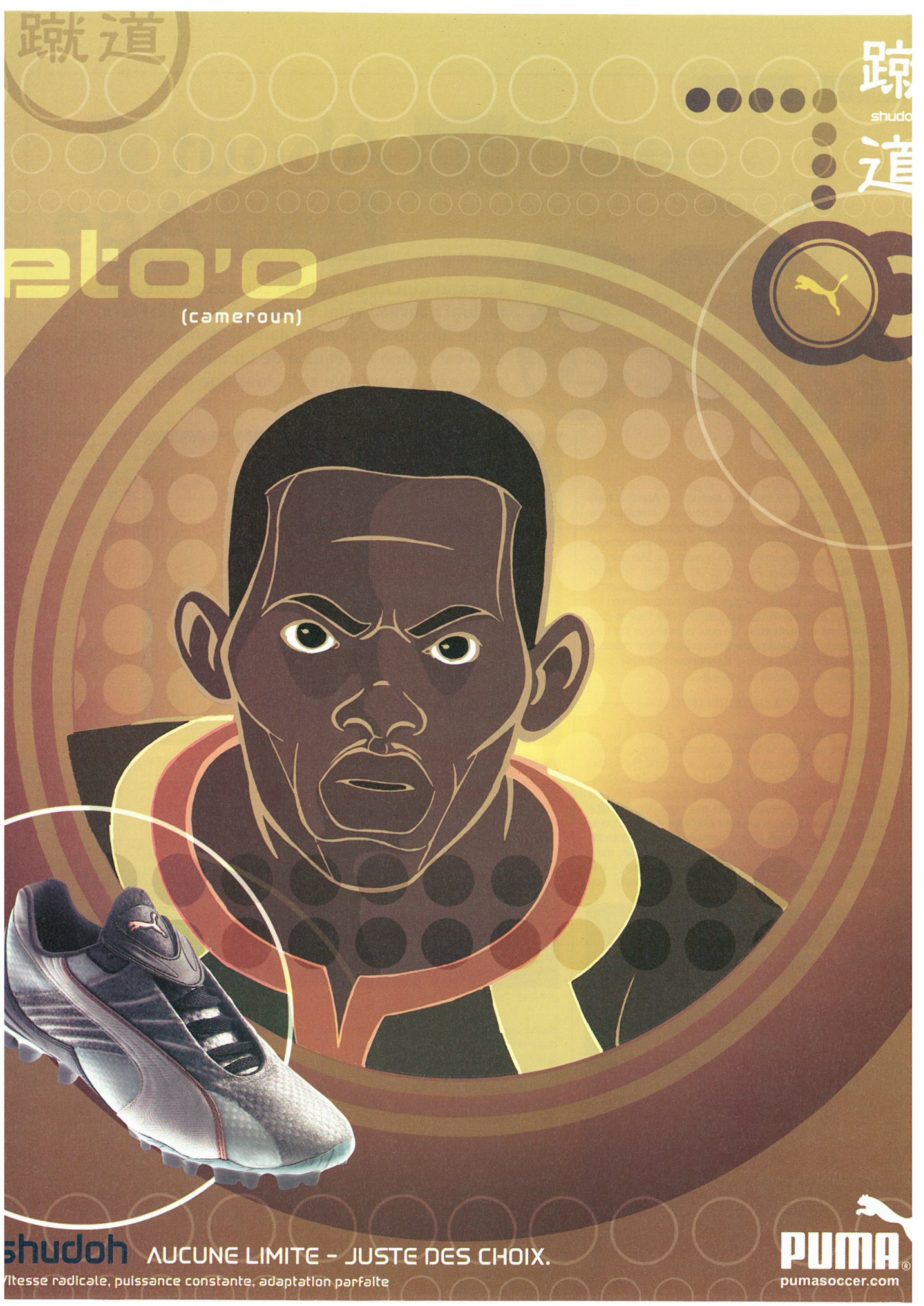


NAMCO CREUSE TOUJOURS

Le 12 juillet prochain au Japon, Namco lancera un nouveau volet de sa série de jeux d'action/réflexion Mister Driller sur GBA : Mister Driller Ace - Fushigi na Pacteria. Outre un aspect graphique affiné (voir photo) et des systèmes encore améliorés, cette cartouche aura comme argument un nouveau mode dans lequel le joueur devra élever une petite créature appelée Pacteria. Notez enfin que ce jeu pourra être relié au futur Shin Mister Driller sur GC, dont la sortie aura lieu courant automne au Japon. La date de lancement de ces deux softs en Europe n'a pas encore été annoncée.



Pour Sony C.E., le soutien de Koei est un élément capital pour le succès du jeu en réseau sur PS2 au Japon.



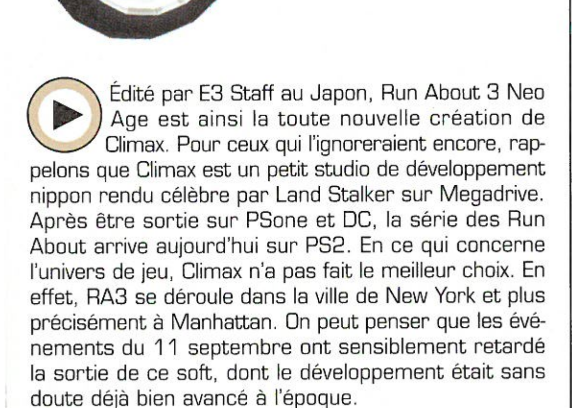
蹴道
蹴
shudo
道
eto'o
(cameroun)
shudoh AUCUNE LIMITE - JUSTE DES CHOIX.
Vitesse radicale, puissance constante, adaptation parfaite
PUMA®
pumasoccer.com



Éditeur : E3 Staff
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Fin mai 2002
Sortie en Europe : N.C.



Run About 3 Neo Age



La série Run About revient sur nos écrans dans un tout nouveau volet développé sur PS2. Forte d'une longue expérience dans le domaine des jeux de « car action », l'équipe de Climax compte nous séduire avec un soft classique mais à la conception solide.

Édité par E3 Staff au Japon, Run About 3 Neo Age est ainsi la toute nouvelle création de Climax. Pour ceux qui l'ignoreraient encore, rappelons que Climax est un petit studio de développement nippon rendu célèbre par Land Stalker sur Megadrive. Après être sortie sur PSone et DC, la série des Run About arrive aujourd'hui sur PS2. En ce qui concerne l'univers de jeu, Climax n'a pas fait le meilleur choix. En effet, RA3 se déroule dans la ville de New York et plus précisément à Manhattan. On peut penser que les événements du 11 septembre ont sensiblement retardé la sortie de ce soft, dont le développement était sans doute déjà bien avancé à l'époque.

Un bourrin dans la ville

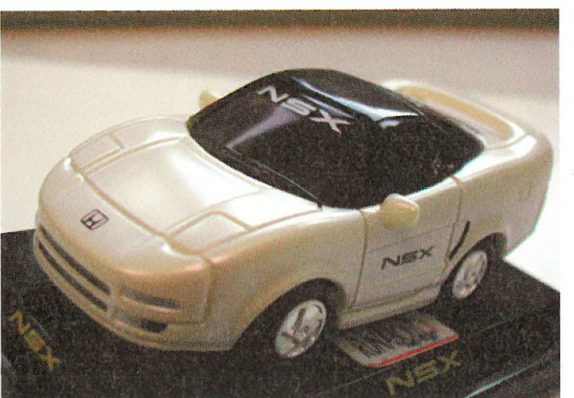
Dans le genre « car action », RA3 a face à lui un concurrent de taille : le fameux Wreckless. Tragiquement creux mais prodigieusement beau, le soft de Bunkasha fait figure de superbe vitrine technologique de la Xbox. Autant le dire tout de suite, graphiquement, RA3 ne pourra pas concurrencer Wreckless : ses décors, véhicules et effets spéciaux sont en effet bien moins impressionnants. Les développeurs semblent s'être contenté d'exploiter honnêtement la puissance de la PS2, sans pour autant chercher à en mettre plein la tronche aux joueurs avec des graphs explosifs. Il n'en reste pas moins que le spectacle semble au rendez-vous, grâce à une mise en scène pêchue et à un affichage 3D temps réel de qualité. Le soft proposera neuf missions de base, à savourer selon trois niveaux de difficulté, auxquelles il faudra ajouter des challenges cachés à débloquer en cours de partie. D'un nombre plutôt élevé (une vingtaine environ), les véhicules jouables s'illustreront par leur variété : Honda NSX, Monster Truck, bus, char d'assaut, limousine, Formule 1, bulldozer, voiture de pompiers, voiture de rallye, camion de pompiers, etc. On devrait jouir d'un degré de liberté élevé, amplifié par une map plutôt vaste et complexe. Enfin, un nouveau système de Drift Crash Point comptabilisera vos points de destruction à chaque fois que vous détruirez véhicules et éléments de décor en réalisant des dérapages contrôlés.



Idéal pour exploser vos adversaires, le char d'assaut risque en revanche de vous décevoir côté vitesse.

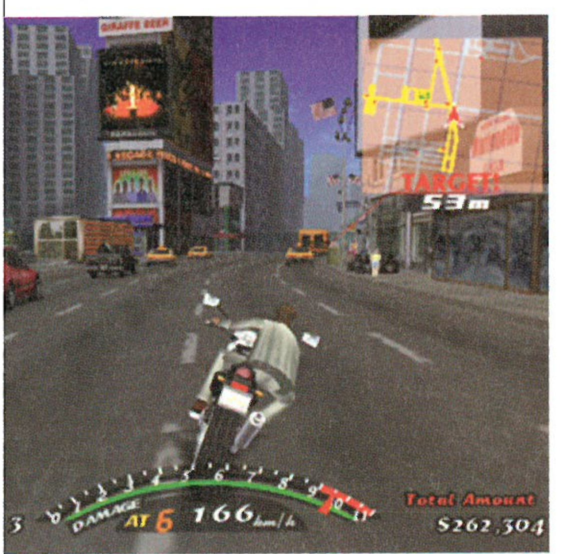


Un soft réalisé par Kan Naitô, le créateur du fameux Landstalker.

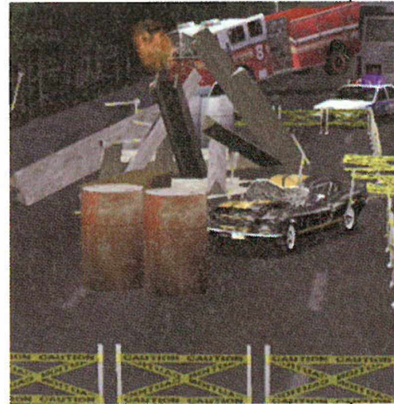


E3 Staff compte sortir un pack série limitée qui, outre le jeu, contiendra cette reproduction SD de la NSX de Honda.

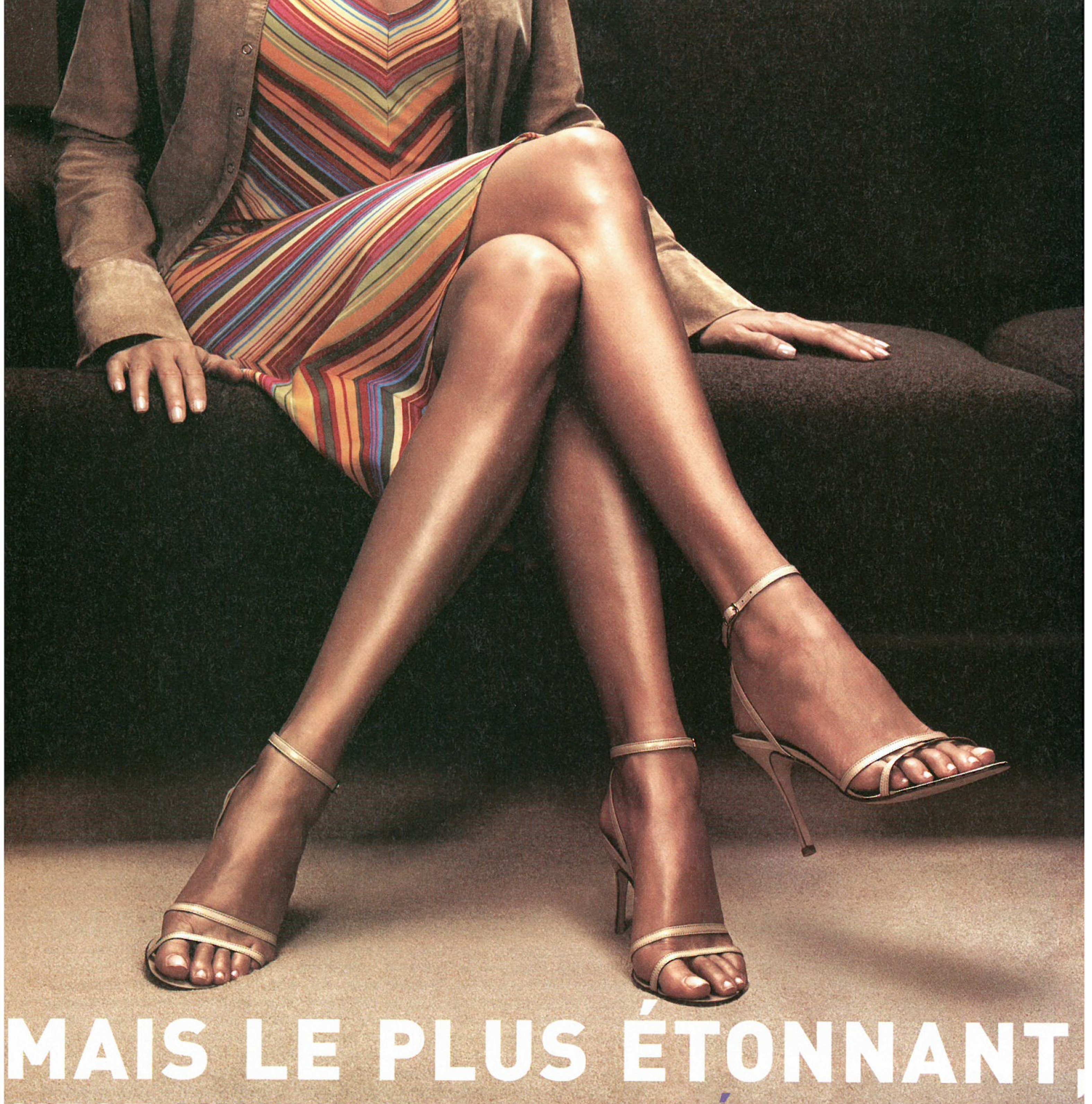




La moto devrait nous offrir un gameplay radicalement différent de celui des autres véhicules.



Un nouveau titre bien bourrin débarque sur PS2.



BIOHAZARD Ø





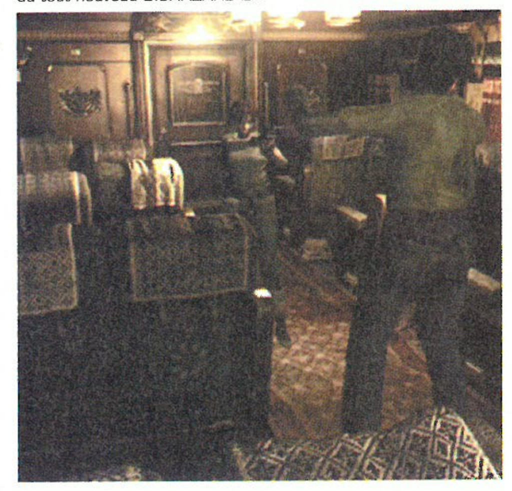
Éditeur : Capcom
Machine : GameCube
Sortie au Japon : Été-automne 2002
Sortie en Europe : N.C.

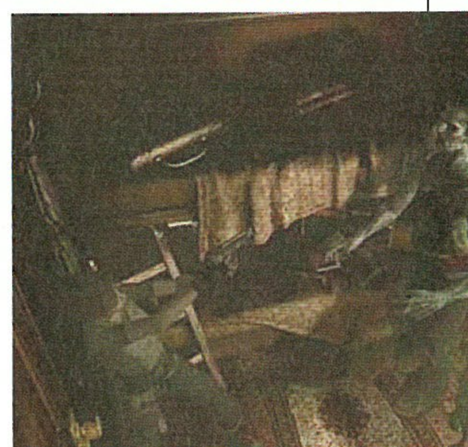
Disponible depuis le 22 mars dernier au Japon, le sublime biohazard marque la renaissance d'une des plus célèbres séries de Capcom sur GameCube. Ce mois-ci, on peut enfin découvrir les premières images du volet Ø, un titre totalement nouveau dont la sortie était originellement prévue sur N64.

Avec ce jeu, dont le scénario se déroule, chronologiquement parlant, juste avant biohazard, les fans de cette série vont enfin pouvoir comprendre « le pourquoi du comment », découvrir tous les secrets des instants qui précèdent le début du premier volet. L'aventure de BHØ démarrera dans un train fou lancé à pleine vitesse et bourré de zombies. On ne disposera pas de beaucoup de liberté de déplacement dans ce long et étroit tombeau d'acier et, soyons-en sûrs, ça risque d'être hautement flippant. Plus loin dans le jeu, vous serez amené à descendre du train pour explorer différents endroits inconnus. On peut enfin penser que l'on progressera ainsi jusqu'au célèbre manoir du premier volet...

Ancien Navy Seal, Billy Cohen se retrouve parachuté dans l'aventure bien malgré lui...

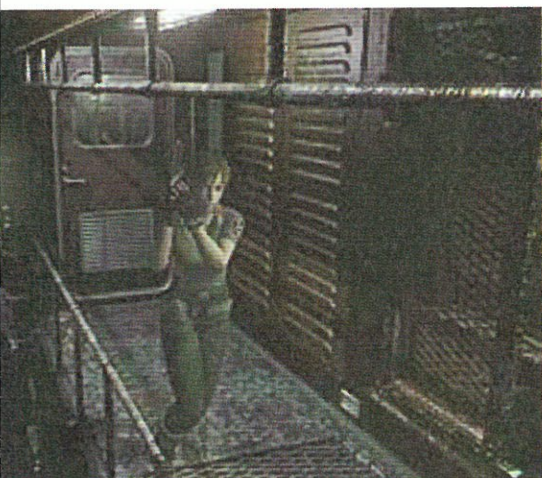
La jolie Rebecca, 18 ans à peine, se voit propulsée héroïne du tout nouveau BIOHAZARD Ø !





Un jeu horrible et effrayant à chaque instant.

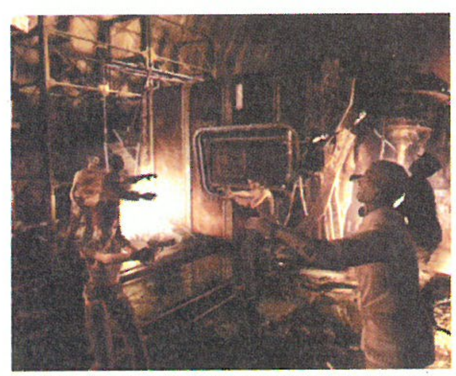




Dans le passage à bord du train, les décors extérieurs devraient défiler en MPEG2, créant un effet complètement bluffant.

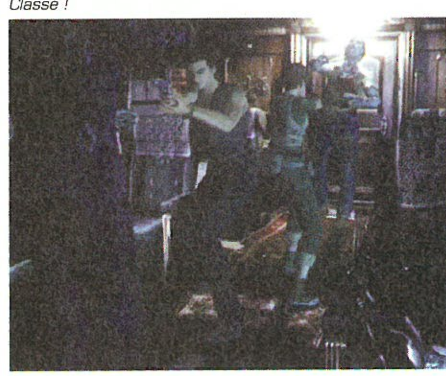
Zapping dans la nuit

BHØ marque l'introduction d'un nouveau système de jeu : le « Partner Zapping ». Attention, il ne s'agit pas du tout du « Zapping » de BH2 sur PSone et encore moins de la séparation des scénarios (Chris/Jill) du premier volet, mais bien d'un système totalement original. Ce « Partner Zapping » permet en fait de changer de protagoniste en plein jeu et en temps réel. En fonction des situations et des adversaires, le joueur aura en effet à jongler entre les deux héros du jeu. Cependant, son perso ne sera pas seul en permanence, puisque, dans certains passages, il bénéficiera de l'aide de l'autre comparse, dont l'ordinateur assurera le contrôle. Ainsi, d'après Capcom, « lorsque votre partenaire apparaîtra à l'écran pour vous épauler, vous ressentirez du stress pour deux, et quand vous vous retrouverez seul, le manque provoqué par l'absence de votre allié vous plongera dans une effrayante sensation de solitude et d'insécurité ». Voilà en tout cas un concept bien alléchant ! Pour l'instant, on ne connaît pas grand-chose sur Billy Cohen, qui épaulera Rebecca au cours de l'aventure. Quant à la raison officielle du choix de Rebecca en tant qu'héroïne, la voilà : le directeur du second volet, le désormais célèbre Kamiya (Devil May Cry), aurait participé au projet BHØ à l'époque de ses premiers balbutiements et aurait convaincu toute l'équipe en affirmant que, vu le grand succès de Rebecca, il voulait faire d'elle un personnage principal. Le prodigieux BHØ sera disponible entre l'été et l'automne prochains au Japon.



Comme dans le précédent volet sur GC, un magnifique travail a été réalisé sur les écrans en camaïeu.

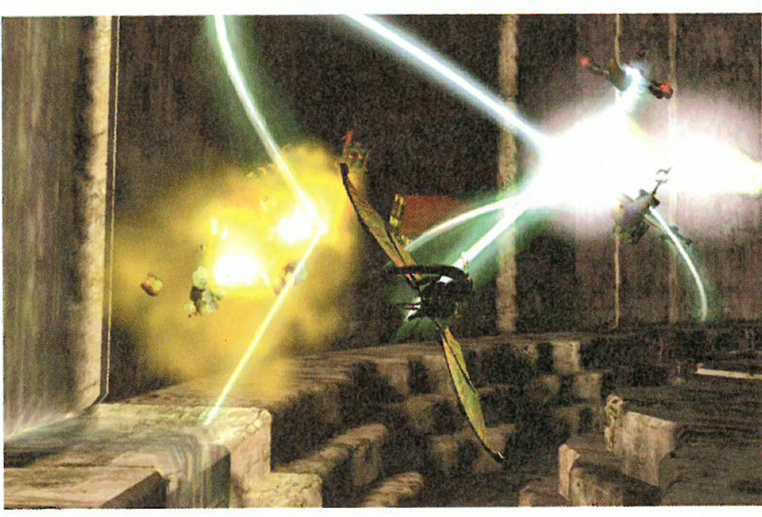
Il sera possible de « zapper » entre les deux héros. Classe !





TIDUS ET YUNA,
LE MONDE A BESOIN D'EU
ILS ONT BESOIN DE VOU
yStation 2
FINAL FANTASY X
SQUARESOFT
LEUR DESTIN EST ENTRE VOS MAINS.
RETROUVEZ LA SAGA FINAL FANTASY ET JOUEZ POUR GAGNER DE NOMBREUX CADEAUX SUR www.playstation.fr
DÉCONSEILLÉ aux moins de 12
SQUARESOFT
PlayStation
LE TROISIEME MON

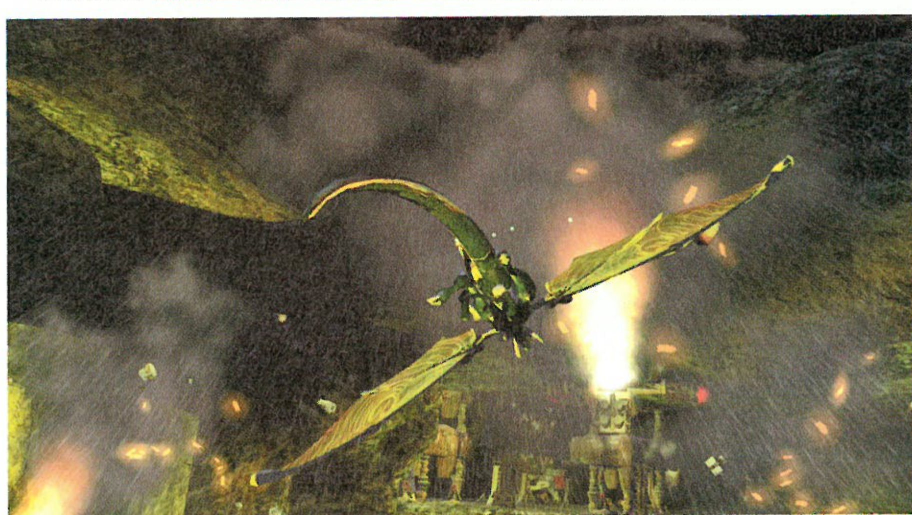
Panzer Dragoon Orta



Le catalogue Xbox accueillera cette nouvelle merveille de Sega avant la fin de l'année.

Pour ceux qui ne le sauraient pas, la série des Panzer Dragoon de Sega est née sur Saturn. Trois volets ont ainsi vu le jour sur la 32 bits. Si les deux premiers étaient de purs shootings 3D, le troisième (Azel) avait, on s'en souvient, pris la forme d'un RPG. Désespérément absente sur Dreamcast, la série des Panzer Dragoon fait donc enfin son retour, un peu grâce au staff américain de Microsoft, qui a eu la bonne idée d'aller pleurer chez Sega l'année dernière, afin d'obtenir le développement d'un nouveau volet. On ne sait pas encore si le scénario fera référence à des histoires d'orties ou encore d'orteils, mais il semble en tout cas certain que ce volet s'appellera Orta. Une nouvelle fois, nous aurons la joie de partir à la découverte de mondes merveilleux à dos de dragons volants. En tout, on devrait trouver 10 niveaux, qui comporteront des embranchements. Vos braves bêtes seront capables de se transformer en temps réel, selon un morphing permettant au joueur d'adapter ses techniques de combat à la situation. Elles pourront également apprendre de nouvelles attaques et de nouveaux coups, ce qui aura pour effet de modifier de façon directe l'évolution du scénario.

Éditeur : Sega (Smilebit) • **Machine :** Xbox
Sortie au Japon : Courant 2002
Sortie en Europe : Fin 2002



Graphiquement parlant, Panzer Dragoon Orta, c'est une véritable tuerie !

Street Golfer



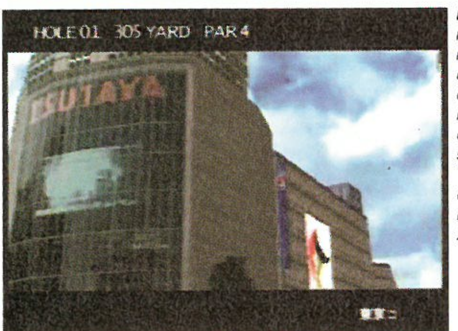
Avec Street Golfer, l'éditeur nippon D3 Publisher nous propose un simulateur de golf peu ordinaire. Il faut dire que l'équipe de développement compte parmi ses effectifs l'auteur de Tondemo Crisis (Incredible Crisis en Europe), l'un des softs les plus délirants de la PSone. Comme son titre l'indique, Street Golfer se déroule dans la rue, c'est-à-dire dans des décors urbains en totale opposition avec les grands espaces verts du golf classique. Ce soft offre deux parcours de 18 trous, appelés Tokyo Cup et Japan Cup. Si le premier reprend de nombreux endroits célèbres de la capitale nippone, le second invite pour sa part le joueur à traverser l'ensemble du Japon, avec ses trous éparpillés dans douze grandes villes de l'archipel. La liste des persos jouables se compose de neuf golfeurs au look particulièrement délirant. Quant aux modes de jeu, en voici la liste : Scenario, Free Play pour un à quatre joueurs, VS (duel) et Practice, idéal pour s'entraîner. Un futur concurrent d'Outlaw Golf sur Xbox ?

Éditeur : D3 Publisher • **Machine :** PlayStation 2 • **Sortie au Japon :** 20 juin 2002
Sortie en Europe : N.C.



Un titre PS2 star délirant, qui devrait légèrement reprendre l'esprit de Tondemo Crisis.



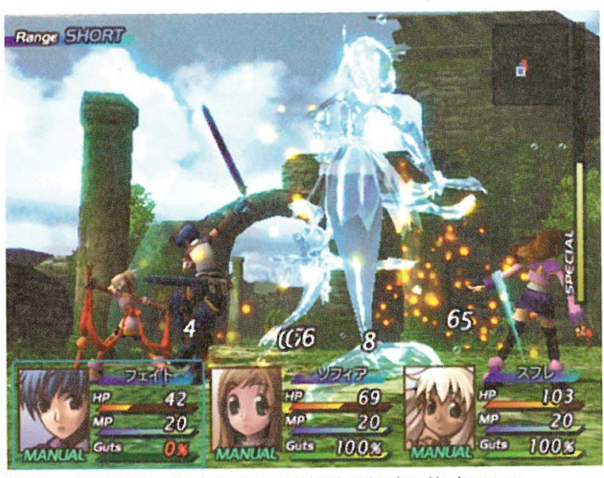


Les décors reprennent de façon réaliste de célèbres endroits du Japon, comme ici l'immeuble Q-Front de Shibuya, avec son magasin Tsutaya, le lieu central du lancement de la Xbox au Japon !

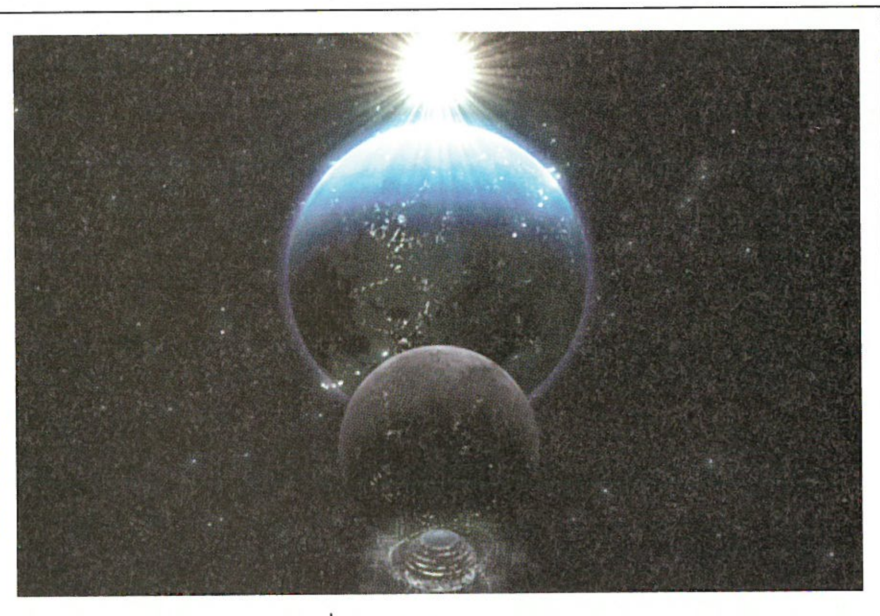



ATARI
présente
V-RALLY 3
RECRUTONS EXPERTS
170 k. par h – Esprit de décision – Excellente connaissance technique requise
Recherchons dans le cadre de notre expansion, experts, sachant anticiper chaque décision, ayant le sens du contact et de bonnes références. Ce poste requiert une totale maîtrise de soi dans des conditions difficiles et imprévisibles, dans un environnement en perpétuelle évolution.Les candidats sauront idéalement gérer un grand nombre d'obstacles variés et devront à l'occasion affronter des renversements de situation (et de leur véhicule !).Poste à dimension internationale, nombreux déplacements à l'étranger à prévoir.
REF: 246 WWW.VRALLY3.COM
PlayStation 2
V-RALLY 3
Votre carrière
va prendre un tournant!
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
PARTNER OF V-RALLY 3
V-RALLY ® © 2002 Infogrames Europe SA All rights reserved. Developed by Eden Studios. ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc. V-Rally ® is a registered trademark of Infogrames Europe SA. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved Nintendo ®, Game Boy™, Game Boy Advance™ and Nintendo are trademarks of Nintendo Co. Ltd. © 2002 Infogrames. All rights reserved.





De superbes batailles en 3D temps réel qui, selon les développeurs, s'illustrent par un aspect stratégie plus développé qu'auparavant.

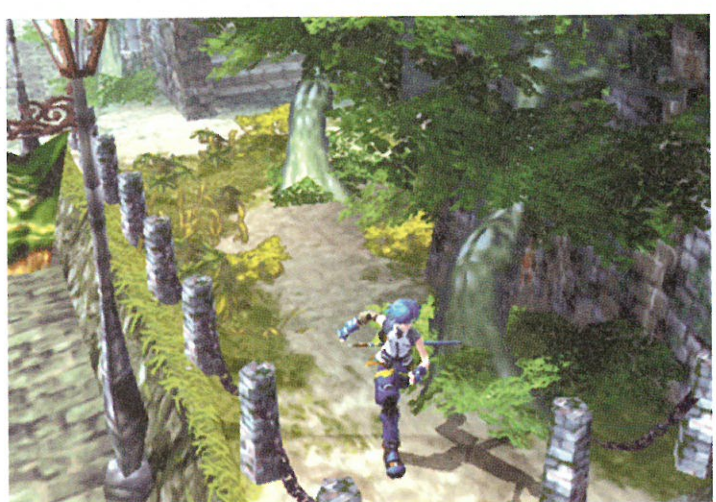


Star Ocean 3
Till the End of Time

Éditeur : Enix
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : N.C.
Sortie en Europe : N.C.

Au Japon, Enix vient de se remettre à communiquer au sujet de sa superproduction Star Ocean 3. Réalisé avec passion et application, ce titre s'annonce décidément comme un véritable bijou.

Au Japon, tous nos confrères s'accordent à dire que ce troisième volet d'une série montante et ambitieuse a de fortes chances de devenir le meilleur RPG de la PS2. Et de loin. Choisissant de conserver une approche classique dans le système de jeu, les créateurs de tri-Ace — les responsables de ce soft — visent à nous offrir « un RPG qui ait tout d'un RPG ». Alors que la plupart des gros jeux de rôle récents se concentrent sur les aspects techniques et visuels au détriment de l'intérêt et de la profondeur de jeu, tri-Ace veut nous proposer un titre à la conception globale irréprochable et au système de jeu en béton armé. Pas de concepts moisis ou d'astuces foireuses destinés à allonger la durée de vie, pas d'innovations en toc : SO3 se présente comme un grand RPG digne de satisfaire les joueurs en manque de belles et passionnantes aventures. Les développeurs ont fait le choix de porter le plus gros de leurs efforts sur les parties interactives et le système de jeu plutôt que sur les cinématiques en images de synthèse ; si celles-ci semblent d'une qualité admirable, leur nombre et leur longueur n'ont pas été spécialement augmentés par rapport au volet sur PSone.



Même si sa date de sortie exacte reste encore inconnue, il est quasiment certain que Star Ocean 3 Till the End of Time sortira en 2002.



Les scènes de type S.F. sont bien sûr de la partie.

Un RPG d'exception, que l'on attend comme une nouvelle référence sur PS2.



Quand S.F. et fantaisie se rencontrent

Dans SO3, l'aventure se déroule dans le futur, plus de quatre siècles après SO Second Story. L'ambiance graphique reste en accord avec les précédents volets et ne révèle donc aucune rupture. Remarquons toutefois que les scènes orientées science-fiction se montrent encore plus nombreuses qu'auparavant. Il devrait d'ailleurs être possible d'effectuer des déplacements dans l'espace à bord d'un vaisseau, et ce à plusieurs reprises au cours de l'aventure. Les héros ne présentent aucun lien direct avec ceux de SO Second Story. Le héros est un Terrien de 19 ans appelé Fate Linegod. Armé d'une épée et fier de cheveux bleus coiffés avec classe, Fate a plutôt belle allure. Tout au long du jeu, il va être épaulé par deux persos féminins. Présentée comme l'héroïne de ce soft, Sofia Esteed est une lycéenne de 17 ans, toute jolie et munie d'une sorte de sceptre magique. Souffle Rossetti se présente



Dans les donjons, vous aurez à actionner différents mécanismes pour avancer.



La petite Souffle dispose d'un incroyable marteau géant avec lequel elle peut écrabouiller ses adversaires !

pour sa part comme une mignonne gamine de 14 ans, toujours souriante mais plutôt mauvaise langue. Avec son poids de 36 kilos pour une taille de 1m32, elle ne paie pas de mine, mais il vous suffira de quelques combats pour comprendre qu'elle est capable de bastonner dur. Enfin, Cliff Fitter, un type star carré, est le quatrième perso que vous pourrez intégrer dans vos équipes d'exploration. L'une des particularités de la série SO réside dans ce mélange habile d'éléments propres à la science-fiction et d'un univers de magie et d'épée de style heroic-fantasy. Ce tout nouveau volet conserve bien sûr ce double aspect. Le joueur se voit ainsi plongé successivement dans un monde de S.F. lorsqu'il évolue dans l'espace, puis dans des univers à l'ambiance moyenâgeuse quand il part à l'aventure sur des planètes inconnues. La progression se fait alors au rythme de nombreux combats menés à l'aide d'épées et autres armes blanches ainsi que de pouvoirs magiques. Notez que les ennemis les plus voraces vous attendent généralement au fond de donjons sombres et peu accueillants. Pour la première fois dans la série, toutes les scènes cinématiques, réalisées en 3D temps réel, jouissent de dialogues parlés. Précisons toutefois que les voix sont bien sûr en japonais dans cette version. Ces scènes révèlent un gros travail réalisé sur les mouvements de caméra ainsi que sur l'animation des visages, qui expriment à merveille tout un ensemble d'expressions. Dans ce DVD-Rom PS2, l'aspect technique le plus marquant concerne la qualité du rendu des atmosphères. En effet, tout a été conçu de manière à ce que le joueur ait vraiment l'impression de se trouver à l'intérieur du monde virtuel qui lui est dévoilé. Une excellente gestion de la 3D temps réel et des effets de profondeur semble avoir permis de développer un traitement des atmosphères d'un niveau encore jamais vu dans un RPG. Le joueur se trouve donc face à un monde cohérent, profond, homogène et parfaitement crédible. En outre, une gestion efficace d'effets climatiques vient offrir à l'ensemble du jeu un côté naturel qui semble très convaincant.

Un système de combat aux petits oignons

Dans les phases d'exploration, les ennemis apparaissent clairement à l'écran, de sorte que vous pouvez choisir de les éviter afin de ne pas combattre ou, au contraire, de vous approcher d'eux afin de les défier. Attention toutefois, certains d'entre eux n'hésitent pas à foncer sur vous pour vous obliger à les affronter. Comme l'ensemble du jeu, les scènes de combat sont intégralement réalisées et gérées en 3D temps réel. Autant vous le dire tout de suite, elles s'annoncent tout bonnement excellentes. Les développeurs ont fait le choix de réduire le nombre maximum de personnages que le joueur peut intégrer dans son équipe de combat : de quatre dans le précédent volet, on passe à trois persos. Il s'agit là du plus gros changement notable dans le système de combat qui, dans son ensemble, reprend directement les bases de SO Second Story en y apportant des améliorations. À l'aide de la croix de direction, le joueur peut diriger librement un de ses trois persos ; les deux autres persos sont pour leur part gérés automatiquement par l'I.A., et peuvent à tout moment être sélectionnés par le joueur, tout simplement en appuyant sur les boutons L1 et R1 en plein combat. Dorénavant, une petite carte (en haut à gauche de l'écran) affiche votre position et celle de vos ennemis. L'état de vos pouvoirs est exprimé au travers de jauges de trois types (Hit Point, Mental Point et Guts), auxquelles s'ajoute une jauge appelée Special qui, une fois totalement remplie, permet de déclencher un coup spécial surpuissant : la Final Attack. Souples et dynamiques, ces batailles bénéficient de graphs et effets spéciaux très convaincants. À l'image de ce soft dans son ensemble, elles devraient au final se révéler grandioses et passionnantes.

Cinématiques de choc



Les cinématiques en images de synthèse, que l'on trouve en ouverture et dans toutes les phases importantes du jeu, dévoilent des scènes étonnantes où l'on peut découvrir de célèbres monuments et constructions : l'Arc de Triomphe, la Statue de la Liberté, la Tour de Tokyo, etc., immergés dans un univers ultra-futuriste...

Les héros de SO3

Dans SO3, le héros Fate sera accompagné par une héroïne, Sofia. Quant aux autres personnages principaux, pour le moment, seuls Souffle et Cliff ont été dévoilés.



Fate Linegod / Sofia Esteed / Souffle Rossetti / Cliff Fitter



en bref



PINOBEE ET SA « REUS »

Le sympathique Pinobee est de retour sur GBA. Cette fois, il ne part pas seul à l'aventure, puisque Fibee, sa petite sœur, l'accompagne. Le joueur doit ainsi jongler entre ces deux persos en cours de jeu, en fonction du challenge de chaque niveau. La réalisation, avec décors 2D et sprites modélisés en 3D, semble tout aussi bonne que dans le premier volet, un premier opus qu'Hudson s'apprête d'ailleurs à porter sur PSone. La sortie de Pinobee & Fibee est prévue pour juillet au Japon. Europe : N.C.



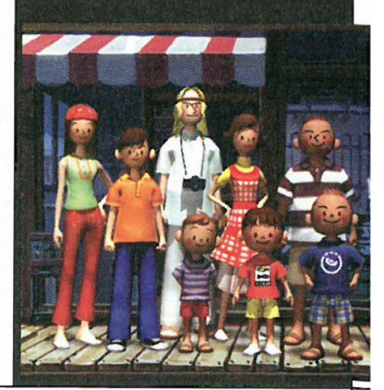
FOOT EN SQUARE

À force de traîner avec EA, Square a fini par se lancer dans le développement d'un jeu de foot de type arcade. Prévu pour le 6 juin au Japon sur PS2, World Fantasista pourrait réussir une belle sortie grâce à la fièvre du début de la Coupe du Monde. Reste à savoir ce que vaudra le gameplay. En tout cas, graphiquement, ça s'annonce plus que correct.



L'ÉTÉ SERA CHAUD

Sony C.E. vient d'annoncer Boku no Natsuyasumi 2, qui n'est autre que la suite d'un simulateur de vacances d'été — le titre se traduit par « mes vacances d'été » ! — commercialisé sur PSone. Développé sur PS2, cet étrange jeu d'aventure proposera de s'amuser à collectionner des insectes, à pêcher, faire de la gymnastique matinale en écoutant la radio, nager dans les eaux bleues, etc. Grâce à un nouveau système, votre perso pourra même bronzer progressivement pour se retrouver tout noir à la fin des vacances ! Sortie au Japon : 27 juin. Europe : N.C.

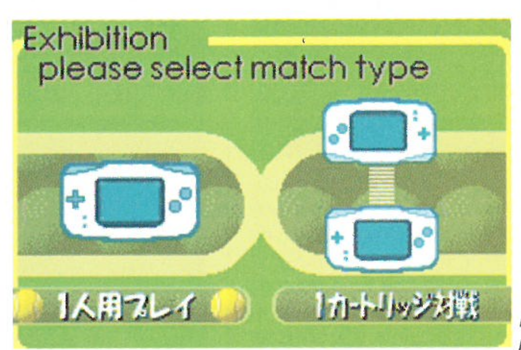


Comme nous vous l'annoncions le mois dernier, la série des Family Tennis de Namco s'apprête à débarquer sur GBA. Malgré ses graphismes simplistes, ce petit jeu bourré de fun mérite toute votre attention.



Des courts du monde entier s'offrent à vous.

Avec son style graphique « kawaii » (mignon) et son indéniable profondeur de jeu, la série des Family Tennis a su s'imposer comme une référence dès son apparition à la fin des années 80. C'est surtout son volet parallèle, World Court, commercialisé en 1988 sur PC Engine, qui lui a permis de se faire connaître des gamers français - notez que le terme « family » n'apparaît que dans les volets sortis sur consoles Nintendo. Aujourd'hui, la série fait son grand retour sur une machine Nintendo, dans une version intitulée Family Tennis Advance au Japon. Bien conçue et très complète, cette cartouche garde l'humour et la décontraction qui ont fait le succès des précédents opus.



Les options de jeu en multijoueur semblent parfaitement bien conçues.

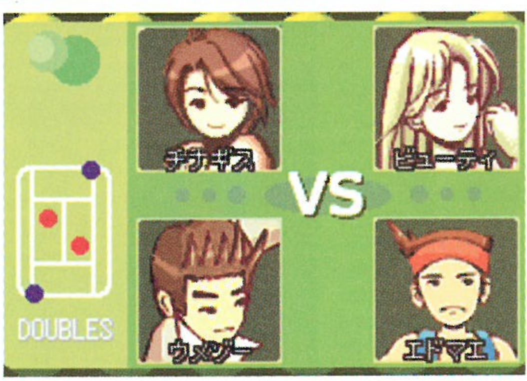
Family Tennis Advance

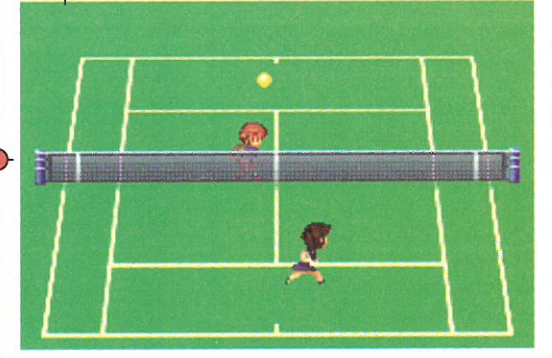
Éditeur : Namco
Machine : Game Boy Advance
Sortie au Japon : 14 juin 2002
Sortie en Europe : N.C.

Le tennis des familles

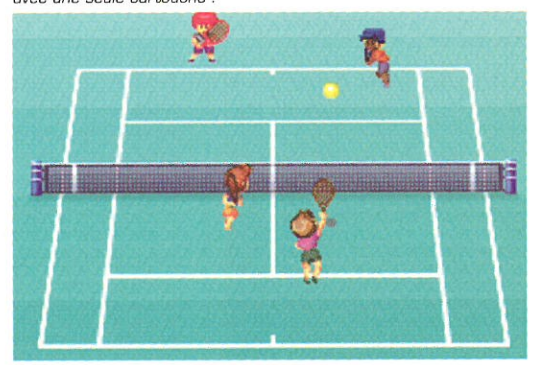
D'entrée de jeu, on sélectionne son perso parmi seize joueurs SD, grosse tête et petit corps, lesquels verront leur liste s'étoffer au rythme de vos exploits. Dans ce soft GBA, c'est particulièrement le mode Exhibition qui devrait retenir votre attention puisque, outre le fait de pouvoir se taper un petit match « tranquille », il permettra de s'affronter jusqu'à quatre joueurs simultanément dans des doubles épiques. Et le plus génial, c'est qu'il suffira d'une seule et unique petite cartouche pour y jouer. On pourra en outre sélectionner le court et le nombre de sets tout à fait librement. Dans le







Le mode Exhibition permet de jouer à quatre simultanément avec une seule cartouche !

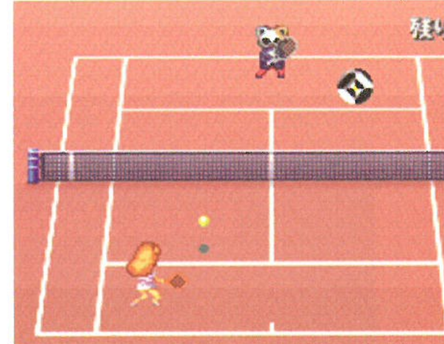


Tournament Mode, vous partirez défier les persos contrôlés par l'ordinateur au cours de différents tournois à la difficulté croissante. Les moins doués pourront améliorer leur niveau avec le Training Mode, dans lequel ils auront pour prof de tennis un chat qui leur apprendra le service, la volée et tous les autres coups de base. On pourra aussi tenter de relever les dix défis du Challenge Mode, notamment viser des cibles au service ou encore détruire une automobile avec des retours de service et en temps limité. Un option permettra de personnaliser votre joueur fétiche en l'équipant de différents items gagnés dans le jeu : costume de Klonoa, chaussures fumantes, etc. Enfin, on trouvera toute une variété de courts proposant des décors classiques, comme la France et l'Angleterre, ou totalement délirants, comme une fête de village ou un quai de gare.

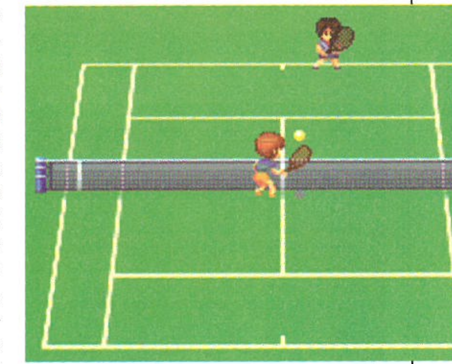


Petit match sympa sur le quai d'une gare...

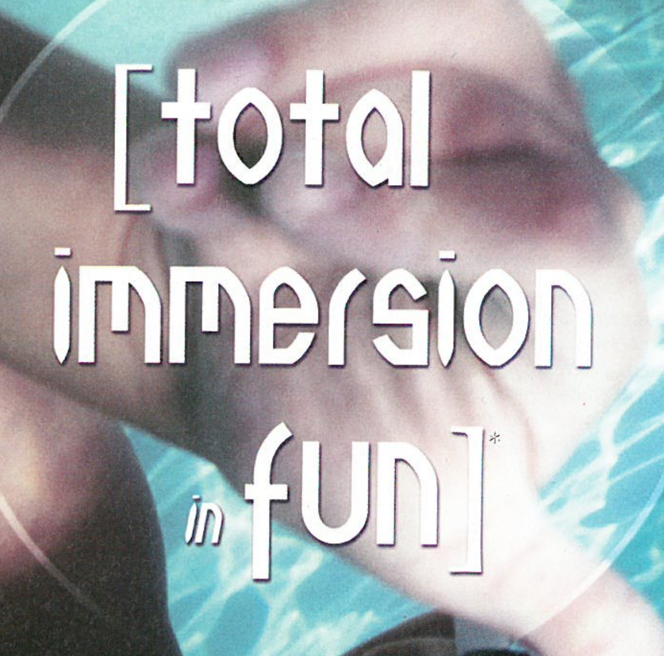




Cet étrange chat va vous aider à améliorer vos coups.



Voici peut-être la future référence en matière de tennis sur GBA.





• Carte mémoire 59 blocs



• Firestorm™ Powershock Controller



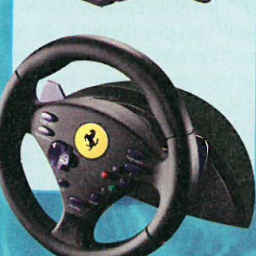
• Console Rack



• Ecran LCD 5.4"



• Games Holder



• Move n'Play Bag

• Challenge2 Racing Wheel

Starter Kit et séries de câbles également disponibles

La gamme complète d'accessoires pour GameCube™

THRUSTMASTER®

* Immersion totale dans le "fun"

Thrustmaster est une division du groupe Guillemot Corporation
Guillemot France S.A. – BP 2 – 56 204 La Gacilly Cedex
Tél. 0892 690 024 fax. 02 99 08 94 17



www.thrustmaster.fr





Chohmakaimura R

« Retour », « Renaissance » et « Remix », tels sont les trois concepts « en R » de ce tout nouveau Makaimura. En Occident, le premier volet de cette série avait été commercialisé sous le nom de Ghosts'n'Goblins, tandis que les deux suivants - respectivement Daimakaimura et Chohmakaimura au Japon - avaient pris les noms de Ghouls'n'Ghosts et Super Ghouls'n'Ghosts. Notez que le récent Maximo se positionne plus comme un jeu reprenant l'esprit de la série plutôt que comme une véritable suite. Originellement développé uniquement sur Super Famicom, Super Ghouls'n'Ghosts sert de base à cette cartouche GBA qui s'illustre par ses deux modes : Original et Arrange. Dans le premier, on retrouve exactement le soft sorti sur SFC en 1991. Dans le mode Arrange, on peut découvrir un SGnG complètement refait et encore plus beau graphiquement. Mieux : ce mode reprend des stages des deux premiers volets, prodigieusement retravaillés et d'une qualité globale à vous couper le souffle. De toute évidence, la GBA s'apprête à accueillir un chef-d'œuvre !

Éditeur : Capcom
Machine : Game Boy Advance
Sortie au Japon : 19 juillet 2002
Sortie en Europe : N.C.

Le mode Arrange s'annonce graphiquement sublime !

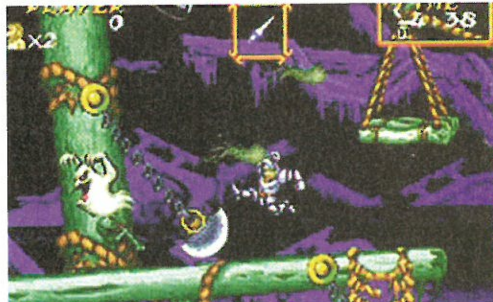




En mode Arrange, on pourra choisir selon certaines conditions les niveaux que l'on aura à traverser.

SGnG reste un grand classique de l'action/plate-forme.





Bien que le créateur de la série, Tokurô Fujiwara, ne fasse plus partie de Capcom aujourd'hui, Makaimura s'apprête à renaître superbement sur GBA.

The House of The Dead III



De superbes décors en 3D temps réel, dans lesquels errent des zombies bien immondes...

Les premières véritables images de The House of The Dead III sur Xbox viennent d'être dévoilées par Sega. Comme vous pouvez le constater, graphiquement, ça assure méchamment. Exit le cell shading initialement prévu ! On sent que Wow Entertainment - qui travaille également sur sega GT2002 - compte pleinement profiter des capacités de la console Microsoft. La beauté des textures et la splendeur générale de l'affichage vous en mettent vraiment plein la vue. Côté système de jeu, comme prévu, ce gun shooting se positionne comme le parfait héritier d'une série qui, mine de rien, commence à se faire plutôt vieille. Le premier volet, sorti en arcade sur carte Model 2, date de mars 1997 ! Quant à sa suite, réalisée sur Naomi, elle remonte pour sa part à novembre 1998. Pour l'instant prévu uniquement sur Xbox, THODIII pourrait bien devenir une nouvelle référence dans son genre. On espère enfin que le pistolet Xbox se montrera à la hauteur...

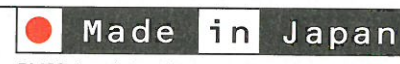
Éditeur : Sega (Wow Entertainment) • **Machine :** Xbox
Sortie au Japon : N.C. • **Sortie en Europe :** N.C.



Un jeu impressionnant qui devrait être présenté en version jouable lors de l'E3.

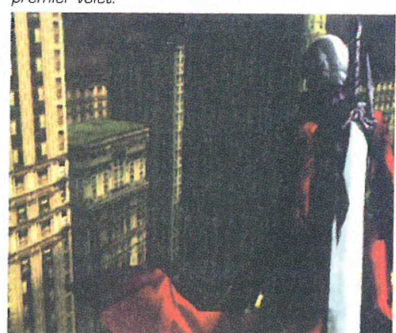
Les coups de griffes se matérialisent à l'écran de manière saisissante !






L'action se déroule dans une énorme ville aux zones variées.

DMC2 devrait être beaucoup plus vaste que le premier volet.





Devil May Cry 2



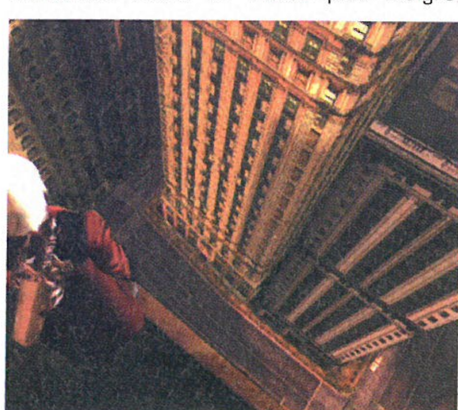
Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Hiver 2002
Sortie en Europe : N.C.

Nouveau producteur, nouvelle équipe, nouveau design, nouvelles ambitions, dans Devil May Cry 2, tout est nouveau... ou presque, car la plate-forme choisie, elle, reste bien la PS2 de Sony C.E. !

Juste avant l'E3, Capcom nous livre les premières images de son très attendu Devil May Cry 2. Ces quelques screenshots sont tirés d'une version estimée à environ 30 %. Comme vous pouvez le constater, les changements sont nombreux. Il faut dire que l'équipe chargée de cet ambitieux développement n'a rien à voir avec celle du premier DMC. Mais selon Tsuyoshi Tanaka, le producteur de ce soft, il n'y a aucune raison de s'inquiéter : Dante va nous revenir encore plus classieux et stylé qu'avant, dans des aventures encore plus grandes et excitantes ! L'action se déroulera dans une ville très vaste et aux décors extrêmement variés. La partie basse de la ville, inspirée de vieilles villes européennes, contrastera totalement avec la partie haute, ses nombreux gratte-ciel et ses rues modernes. Outre un Dante plus maigre, « fashion » et poseur qu'avant, le joueur pourra contrôler un autre personnage, qui s'illustrera notamment par d'autres sensations en matière de gameplay et une histoire différente de celle de Dante. Et tenez-vous bien, ce perso, ce sera une femme, puisque l'ami Tanaka ne nous parle pas de « héros » mais bien d'« héroïne ». Étant donné que cette superproduction sur PS2 devrait constituer la grosse nouveauté star puissante de Capcom à l'E3, nous devrions être en mesure de vous en reparler dès le mois prochain !




Dante fait à nouveau feu sur PS2 !


Certains passages vous guideront jusqu'au sommet des nombreux buildings de la ville.

.hack – Kansen Kakudai vol.1 –



.hack — prononcez « dot hack » — fait partie des titres dont on parle beaucoup au Japon ces derniers temps. Parmi les raisons de ce phénomène, citons d'abord la présence, au sein de son équipe de développement, de personnes renommées dans les milieux de l'écriture de scénarios et du character design (design de personnages). Du reste, une version D.A. de ce jeu, appelée « hack//SIGN », est déjà diffusée sur TV Tokyo, à raison d'un épisode par semaine (le mercredi tard dans la nuit). Enfin, ce soft sera proposé avec une OAV se déroulant dans l'univers du jeu, lequel est connu sous le nom de « The World ». Cet univers virtuel reprend le monde d'un jeu de rôle en réseau, avec notamment un système de jeu qui s'inspire totalement des softs de ce genre – on y trouve chats, échanges de mails avec les autres perso de l'aventure, etc. On pourra même utiliser un système de web censé relier le joueur avec la « réalité » du monde extérieur. Intitulé « Propagation de la contagion », ce premier volume de .hack sortira juste avant le début de l'été au Japon.

Éditeur : Bandai • **Machine :** PlayStation 2
Sortie au Japon : 20 juin 2002
Sortie en Europe : N.C.





Techniquement, ce soft en 3D temps réel s'annonce plutôt correct.



L'ambiance « jeu online » constitue l'une des particularités de .hack.

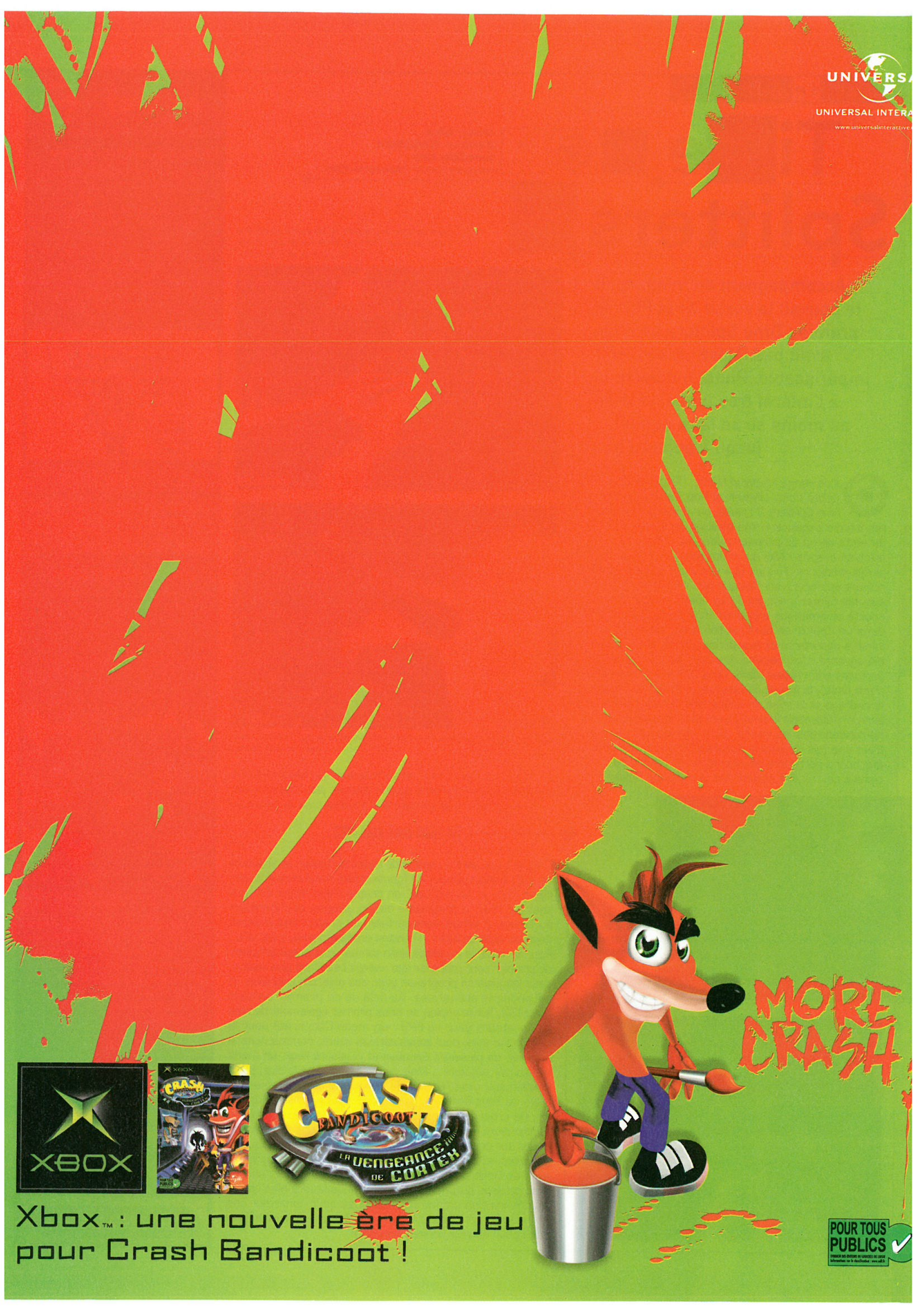


Parfois, il ne faudra pas hésiter à se jeter dans la gueule du loup.

Le mot de Famitsu

Bonjour, hello, konnnichiwa, An'yonhaseyo (en coréen !) ! Je suis Koji Aizawa, rédacteur en chef du magazine *Famitsû Xbox* au Japon. Au moment où j'écris cet article, nous sommes en plein mois de mai : d'un côté, on attend l'E3, tandis que le Japon et la Corée sont en pleine effervescence pour la prochaine Coupe du Monde ! Il est désormais impossible par exemple de se procurer des billets pour les matchs de l'équipe du Japon : c'est fou ! Une rumeur traîne en ce moment dans le milieu du jeu vidéo : Monsieur K., producteur de jeux chez un certain S., aurait payé sa place en finale environ 1 million de yens (8 000 euros environ), ce qui aurait causé de grandes disputes au sein de son couple. Moi j'abandonne, et je pense que j'irai voir France-Sénégal en Corée. En parlant de foot, du côté des jeux au Japon, la reine reste bien sûr la série des Winning Eleven de Konami. Le 6e volet, sorti le 24 avril, a déjà dépassé les 500 000 unités vendues. Le même jour sortait Halo, qui n'a atteint qu'environ 40 000 pièces. Quand on compare avec le million de pièces vendues en Amérique du Nord, on en a les larmes aux yeux... Les FPS sont très peu populaires au Japon, mais ceux qui se sont essayés à Halo sont en revanche très satisfaits. On peut vraiment dire que la promo et la communication chez Microsoft Japon sont d'une écrasante insuffisance, et que les gens ne sont pas vraiment tenus au courant de ce qui sort. Voilà pourquoi la Xbox vient à peine de dépasser les 200 000 unités vendues. En dehors de cela, les deux autres titres phare sont Kingdom Hearts et Super Robot Taisen Impact, tous deux vendus respectivement à plus de 700 000 et 650 000 pièces. Quant à biohazard sur GameCube, il atteint péniblement les 180 000 unités, ce qui est bien dommage vu sa qualité ! Le prochain gros titre sera bien entendu Final Fantasy XI, disponible à partir du 16 mai prochain. Un jeu très attendu, même s'il nécessite un modem et un disque dur. Les disques durs n'étant pas disponibles en magasin et les modems nécessitant de s'inscrire à un provider, la tâche s'annonce compliquée. D'autant que les providers sont très nombreux, avec des offres et des services très différents. Avant de pouvoir jouer, il faudra escalader des montagnes ! Les personnes qui jouent sur PC ne connaissent pas ce genre de problème, qui doit leur sembler incompréhensible. Pour quelqu'un qui voudrait jouer à FF XI, il lui faudrait débourser, en comptant une PS2, environ 60 000 yens ou plus (environ 480 euros), puis payer au minimum 6 000 yens (48 euros environ) d'abonnement. En sachant qu'un jeu au Japon coûte en moyenne entre 5 800 et 6 800 yens, cela revient donc très cher ! Bien sûr, la qualité intrinsèque du titre est incontestable ! Cependant, on peut craindre qu'un grand nombre de voix de joueurs qui achèteront FF XI sans rien savoir de tout cela s'élèvent dans peu de temps. Un problème de plus en perspective...




UNIVERSA
UNIVERSAL INTERA
MORE CRASH
XBOX
CRASH BANDICOOT
LA VENGEANCE DE CORTEX
Xbox™ : une nouvelle ère de jeu
pour Crash Bandicoot !
POUR TOUS PUBLICS

Time Splitters 2

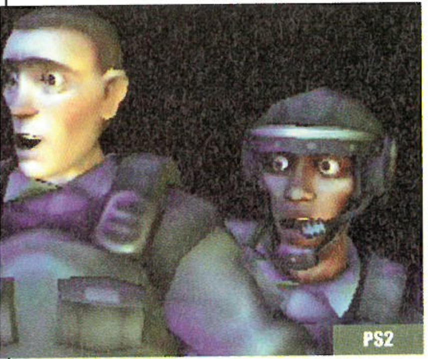




Éditeur : Eldos
Machines : PlayStation 2, GameCube, Xbox
Sortie en Europe : Septembre 2002

Accompagnant du mieux qu'il le pouvait la sortie de la PS2, le premier Time Splitters ne nous avait pas laissé un souvenir impérissable. Plutôt médiocre et à l'intérêt très limité, le jeu a au moins su se faire oublier... jusqu'à aujourd'hui.

« Je range Medal of Honor : Frontline dans sa petite boîte crystal, et hop, j'enchaîne sur... Time Splitters 2 ! Héhé, on va voir la différence, j'en frémis d'avance », me disais-je en insérant le CD de cette démo du premier niveau de cette suite. J'ai été bien surpris ! Moi qui m'attendais au nouvel opus plutôt médiocre d'un jeu que je n'avais pas particulièrement apprécié à son époque tant il était limité, je me suis fait feinter « veugra » ! La démo s'ouvre sur une courte cinématique montrant deux soldats avançant dans un couloir sombre, et tombant nez à nez, à la lumière agonisante de leur lampe torche, avec un zombie agressif. L'expression des deux abrutis, le design cartoony enfin réussi (dans Time Splitters, il était vraiment nase), le travail de l'animation, fluide et réaliste, le cadrage et la mise en scène fort dignes, ma foi !... je ne m'y attendais vraiment pas. Mais les cinématiques ne rendent pas les coups, alors je passe au jeu... et c'est une fois de plus la surprise. Free Radical, dont une bonne partie des développeurs est constituée d'anciens à qui l'on doit notamment le mythique Golden Eye sur N64, n'a pas chômé, et semble avoir parfaitement pris conscience des faiblesses de son premier jeu, tout en ayant revu son ambition largement à la hausse pour le second.



Le jeu sera ponctué de cinématiques comme celle-ci. Si elles sont toutes de cette qualité, c'est tant mieux !



Comme dans le premier, on voyagera au travers des époques, chacune offrant ainsi son propre lot d'armes et d'ennemis.





Si on retrouve le style cartoon très marqué du premier, il s'avère cette fois bien plus réussi.

En tout cas sur PS2...

C'est la seule version que nous ayons pu tester, et si autant de soin a été apporté en fonction des machines aux versions Xbox et GameCube, on risque d'apprécier. En tout cas, sur PS2, le graphisme est fin, propre, et l'animation purement et simplement parfaite. La gestion des impacts dépasse celle de MoH : Frontline en dynamisme, c'est dire ! Pour le reste, le jeu laisse enfin tomber le concept simpliste du premier pour proposer des niveaux beaucoup plus vastes, dans lesquels on progresse avec des objectifs primaires et secondaires scénarisés. Au-delà de ce premier contact avec TS2, sur le papier, on nous promet également de très beaux atours pour ce FPS : un mode Coopératif pour la campagne solo, neuf zones variées usant, comme dans le premier, de plusieurs époques et plusieurs lieux, un mode multijoueur amélioré... Mais ce qui me charme le plus, paradoxalement, c'est l'éditeur de niveaux. Seule prouesse véritable de Time Splitters, celui de sa suite permet, nous dit-on, de créer carrément des scénarios en plus d'arènes multijoueurs, ce qui serait ni plus ni moins une grande première sur console. Supportant en outre le i-Link, jusqu'à 8 consoles, et proposant à première vue un gameplay varié, avec de l'infiltration, de l'action et du puzzle, c'est une de mes grosses surprises du mois. Il nous faudra bien entendu une version un peu plus sérieuse pour confirmer ces premières impressions, mais Time Splitters 2 semble bien parti pour devenir un très bon jeu !

en bref



UN PRIX NOBEL PAS SI CON

Le chercheur japonais Ryoji Noyori, prix Nobel de chimie et de recherche sur la structure moléculaire, a admis ne pas savoir comment remplir sa déclaration d'impôts. L'homme a eu un redressement fiscal pour avoir oublié de déclarer quelque 32 millions de yens de revenus de différentes conférences et récompenses. « Je ne savais pas comment faire ma déclaration de revenus. Je me demandais si mes gains obtenus à l'étranger étaient imposables », a-t-il raconté. Ouaip, on va te croire...

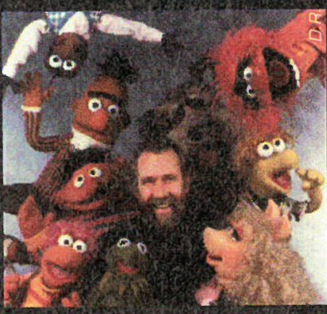


Télex

THQ adaptera les 3 prochains longs métrages des studios PIXAR, créateurs de Toy Story : Finding Nemo, The Incredibles et Cars. Cette collaboration s'étend jusqu'en 2008.

ET VOICI LE MUPPET SHOW

Et une bonne grosse licence bien juteuse qui tombe dans l'escarcelle de TDK Mediactive. Diffusé depuis le 26 septembre 1976, le Muppet Show fêtera son quart de siècle en s'offrant un p'tit lifting sur tous les supports disponibles. Nous n'échapperons pas aux aventures de Peggy la cochonne, Kermit la grenouille et consorts pour les 3 prochaines années.



Télex

C'est Mister Brown qui va être content puisque Mr Driller, son jeu fétiche, sera désormais disponible sur GBA. Mr Driller Ace and the Paluteria sera dispo cet été au Japon et vers la fin de l'année chez nous. Une connexion avec le futur titre GameCube du même nom est d'ores et déjà prévue.

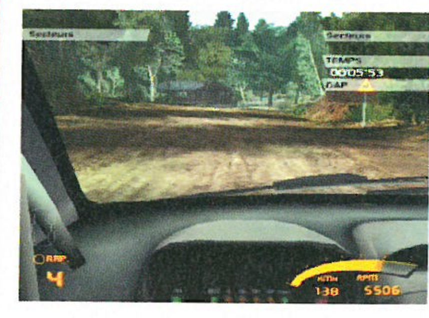
INFOGRAMES ON THE NET

Il était temps ! L'éditeur lyonnais s'est enfin décidé à offrir un site digne de ce nom à l'adresse suivante : www.fr.infogrames.com. On peut y découvrir une rubrique jeux avec le planning des sorties régulièrement remis à jour (ça change !), un p'tit coin téléchargement pour visionner les futurs hits d'Infogrames et un support technique avec patchs et mises à jour des jeux, ainsi que les soluces et les FAQS.

INFOGRAMES



Éditeur : Infogrames
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Été 2002


La vue interne est beaucoup plus jouable que celle de WRC.

Et hop, quelques semaines avant la sortie dans les bacs de V-Rally 3, Eden Studios (qui appartient désormais à Infogrames) nous envoie une première version bêta. Comme disaient mes profs juste avant le bac : doit faire ses preuves !

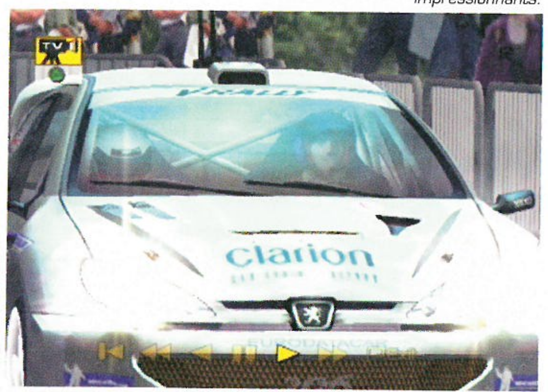
Incroyable. Si certains développeurs distillent les informations au compte-gouttes, Eden Studios et Infogrames, eux, n'hésitent pas à nous donner régulièrement des nouvelles de V-Rally 3. Depuis quelque temps, vous avez droit à un petit débriefing à chaque numéro ! Sans vouloir jouer les maniaco-dépressifs, il faut reconnaître que cette énième simulation de rallye représente un peu le jeu de la dernière chance de l'éditeur lyonnais, qui, rappelons-le pour ceux qui n'auraient pas l'habitude de zieuter la chronique boursière sur LCI, est en bien mauvaise posture financière ces derniers temps. Et puis, n'oublions pas que l'ombre de Colin McRae 3.0 plane au-dessus de la tête des joueurs et de l'équipe de développement. Bonjour la pression !

Du bon et du moins bon...

Ce mois-ci, Stéphane Baudet et sa dream-team nous ont fait parvenir une version bêta de leur rejeton. L'occasion pour nous de faire un petit tour du propriétaire des modes de jeu, et surtout de jauger plus précisément les sensations de conduite de cette simulation de rallye. Au milieu des habituels et incontournables Time Attack et des courses simples,



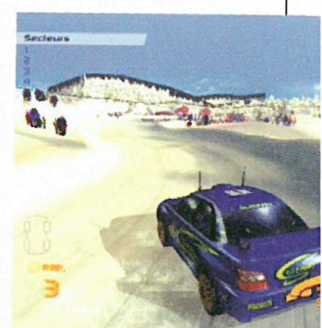
Les ralentis sont assez impressionnants.



V-Rally 3 proposera également des challenges et un mode Carrière qui s'annonce super intéressant. En gros, le joueur reçoit par e-mail des offres de différentes écuries ; pour être engagé, il faudra passer une série de tests, et une fois intégré, vous devrez durant les spéciales réaliser certains objectifs. En fonction de vos résultats, le moral de l'écurie évoluera, ce qui pourra par la suite avoir des répercussions sur la motivation des mécanos et la qualité de leur boulot (réparation, efficacité des réglages, etc.). Intéressant. Autre bonne surprise : visuellement, Eden Studios a fait de l'excellent travail, notamment en parvenant à donner une réelle consistance aux paysages des différentes spéciales. On note peu de répétitions de textures, la végétation est touffue et relativement variée, bref, le rendu graphique s'annonce beaucoup plus « organique » que celui de WRC, et ce en dépit d'un aliasing assez prononcé. Les voitures, quant à elles, bénéficient d'une modélisation de très bonne facture même si elle n'atteint pas la perfection de celle de GT3. Les abords des routes gagneraient juste à être plus vivants ; les spectateurs représentés grossièrement en 2D sont par exemple trop statiques. En ce qui concerne la conduite, en revanche, le bilan est nettement plus mitigé. La voiture donne vraiment l'impression de tourner sur un axe central, on ne sent absolument pas les transferts de masse arrière ou avant. Il y a également peu de nuances de conduite sur les différents revêtements. Sinon, les réactions physiques lors des collisions avec les bas-côtés ou encore certains éléments du décor manquent de réalisme, d'autant que les bruitages accompagnant les chocs ou les tonneaux sont plutôt discrets. Soyons francs, à ce stade du développement, V-Rally 3 est loin de procurer le même plaisir que Colin McRae Rally 2 sur PSone, bien que la conduite paraisse plus technique que celle de V-Rally 2... Mais mon petit doigt me dit que Stéphane Baudet et son équipe bossent actuellement d'arrache-pied pour rectifier le tir. Verdict incessamment sous peu !


Des paysages magnifiques, variés et organiques.





en bref

UN OVNIPORT POUR LE BRÉSIL

Le maire de la petite ville brésilienne de Bocaiuva do Sul, près de Curitiba, a annoncé la construction d'un « ovniport », première piste d'atterrissage pour les soucoupes volantes « autorisée par les extraterrestres en collaboration avec les êtres humains ». « Cela fait quatre ans que je travaillais sur ce projet avec des ufologues et des extraterrestres, et ils m'ont autorisé à le rendre public le jour où la commune fête ses 131 ans. » C'est pas comme ça que l'économie du pays va se redresser...

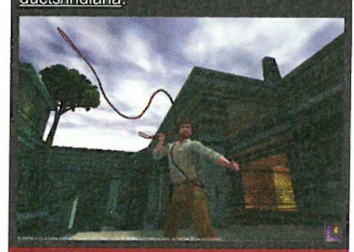


Télex

Après avoir collaboré avec Square, Disney fait les yeux doux à Konami. Le résultat de ces amours s'appelle Disney All-Stars Soccer et sera disponible sur GameCube le 18 juillet au Japon. À noter que Capcom prépare aussi un jeu de golf avec en guest les persos Disney. Classe !

DR JONES, DR JONES !

Le très cupide studio LucasArts prépare actuellement Indiana Jones et la Tombe de l'Empereur (titre provisoire) sur PC, PS2 et Xbox. Notre sémillant aventurier devra parcourir le monde dans une aventure qui le transportera des temples chinois aux châteaux européens. Demi-Lune cède sa place à une nouvelle recrue, Mei Ying, pour prêter main-forte au Dr Jones. Pour plus d'infos, direction www.lucasarts.com/products/indiana.



Télex

Dans la série « les Asiatiques aiment les jeux débiles », Konami sortira fin juin au Japon Getbackers : The Stolen City of Infinite. Il s'agira d'aider des consommateurs frustrés à retrouver leurs achats volés ou perdus. Supeeeeer.

TRON : LE RETOUR

Le film cultissime va connaître une adaptation vidéoludique. Sorti en 1982, *Tron* mettait en scène un univers futuriste et nous faisait découvrir les premières images de synthèse avec des courses de motos ultra-rapides et des personnages aux costumes tout en phosphorescence. Tron 2.0 sera un jeu à la première personne avec des phases de duels en arènes et ne sera pas disponible avant l'automne 2003.



C'est la guerre des prix !

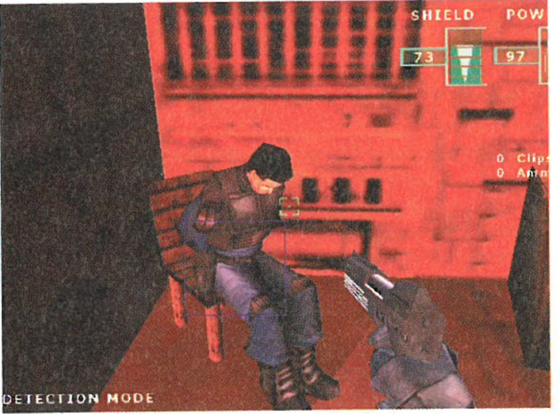
Suite au prétendu mauvais départ de la Xbox en Europe (Microsoft n'a rien voulu communiquer, mais les différents revendeurs se sont bien exprimés, eux), la firme de Redmond a pris la décision de baisser le prix de sa console noire et verte. Depuis le 26 avril, la Xbox est donc en vente au même prix que la PlayStation 2, à 299 euros… Ouf ! De leur côté, les jeux restent les plus chers du marché (près de 70 euros, contre 60 euros en moyenne pour les jeux GameCube, au hasard), mais bon, il faut bien s'en contenter. Évidemment, si vous avez acheté votre « radiateur » avant le 26 avril, à 479 euros, la remise de 180 euros vous concerne également puisque vous pourrez obtenir une manette et deux jeux gratuits (calculez, y a le compte) en renvoyant votre bon spécial Microsoft. De son côté, Nintendo s'est également lancé dans la course en changeant le prix de sa nouvelle console, à la dernière minute, bien que cela fut a priori décidé bien avant selon leurs dires. Avant même sa sortie, la GameCube passe donc de 249 euros à 199 euros ! Ça fait pile-poil 100 euros de moins que la concurrence, une belle différence psychologique. Du côté de chez Sony, il semblerait qu'aucune baisse de prix n'ait été décidée en réaction. Du haut de son succès planétaire, la PlayStation 2 ne suivra pas la tendance… À moins qu'elle nous réserve une annonce surprise pour l'E3 2002 ?

Photos D.R.

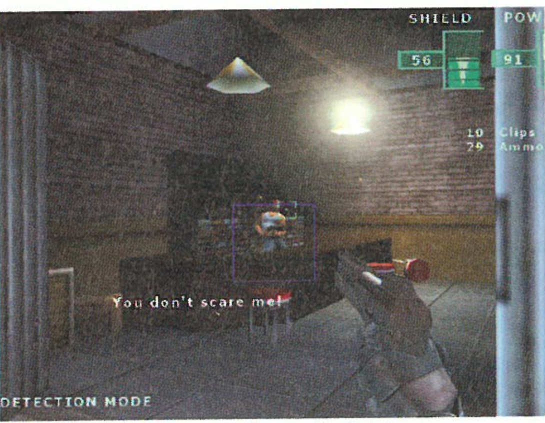
Robocop

PS2

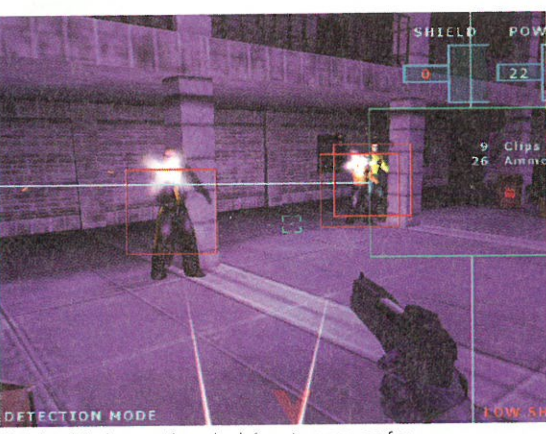
Cette nouvelle adaptation de Robocop est un FPS ultra-classique qui ne demande aucune réflexion. Remarquez, avec moi, ça tombe plutôt bien. C'est simple, on tire et on avance. L'agent Murphy s'est vu amputé de pas mal de neurones puisque les quelques énigmes qui parsèment les niveaux ne dépassent pas le « aller chercher objet pour ouvrir passage ». D'après ce que nous avons pu voir, les niveaux sont grands mais niveau textures, c'est franchement pauvre. En revanche, l'interaction avec les décors est assez poussée. De plus, il faudra apprendre à épargner les civils et autres vilains qui se rendent, sous peine de voir une jauge de « civisme » augmentée, ce qui, à terme, peut engendrer une perte d'énergie. Pour ce qui est du scénario, les développeurs affirment avoir créé une histoire dans l'esprit du premier volet (ce qui n'est pas un mal vu la piètre qualité des deux films qui ont suivi…). Pour résumer, Robocop se retrouve en plein milieu d'un complot où se trouvent impliquées toutes les forces dirigeantes de Detroit. Comme on pouvait s'en douter, l'OCP est aussi dans l'affaire ! Licence, licence… Enfin, moi ce que j'en dis…



C'est ce genre d'individu qu'il faut sauver… Quelle classe !



Les barmen de Detroit ne sont plus ce qu'ils étaient.



Oui, des fois, leur système de visée est un peu confus…

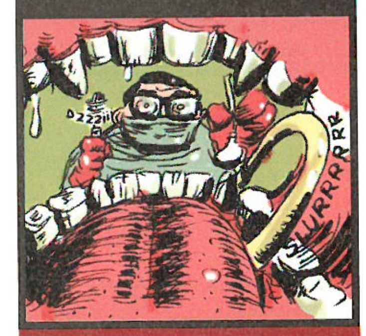
Éditeur : Titus • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Octobre 2002

en bref



LE CHARLATAN DU MOIS

Un charpentier autrichien qui se faisait passer pour un dentiste a soigné 61 patients en cinq semaines et en a blessé 14 avant d'être démasqué. Le suspect est accusé d'avoir cambriolé la maison d'un dentiste et volé ses diplômes. Avec ses faux certificats, il s'est fait engager comme assistant par un dentiste de Haute-Autriche. L'homme a été placé en détention préventive.



Télex

La news vient de tomber, brûlante, sur nos téléscripteurs : Konami annonce officiellement le développement de Metal Gear Solid Substance sur PS2 et Xbox ! Frissons ! Pour l'instant, impossible de savoir s'il s'agira d'une « véritable » suite ou d'un remake de MGS, VR Missions et MGS2, le mystère plane toujours… Espérons que l'E3 permette de lever un peu plus le voile. Vite, vite, vite, surtout qu'un Metal Gear Online serait aussi peut-être en chantier (non confirmé). Autre annonce de poids : Zone of The Enders 2 : The 2nd Runner a lui aussi été officialisé sur PS2. Konami is back on fire !

UN NOUVEAU DISTRIBUTEUR



SG diffusion, nouveau distributeur français, s'acoquine avec Indigo Pearl, agence de communication pour prendre en charge les jeux de l'éditeur anglais RAGE. Cet accord concerne de célèbres licences comme Rocky, David Beckham Soccer, le jeu de course/destruction de voiture intitulé Crash (testé dans Joypad 119) ou encore Rolling, une simulation de rollers.

Télex

Suite à la baisse de fréquentation, le Tokyo Game Show ne se déroulera plus qu'une seule fois par an. De plus, le public visé s'élargit puisqu'il accueillera aussi des périphériques, de l'éducatif et du online.

SCI DE NAVARONE !



SCI vient de signer un accord lui permettant d'exploiter toutes les œuvres littéraires d'Alistair McLean. Pour info, il est l'auteur entre autres de *Quand les aigles attaquent*, *Les canons de Navarone* et *Destination zebra station polaire*. Un jeu s'inspirant de ces trois titres sera prochainement développé pour une sortie prévue en 2004.


"THQ TIENT LÀ LE JEU DE COURSE DE MOTO LE PLUS AMBITIEUX JAMAIS RÉALISÉ SUR CONSOLE"
OFFICIEL XBOX MAGAZINE . AVRIL
motogp
Ultimate Racing Technology
LA COURSE A ÉVOLUÉ
NOUS AVONS ATTENDU QUE LA TECHNOLOGIE LA RATTRAPPE
THQ
www.thq.fr
PC CD ROM
XBOX
MotoGP™ and © 2002 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc.

Alors que la plupart de ceux de la rédac qui ont assisté à l'avant-première pensent que le film *Spider-Man* est gentil, oui, c'est le mot qui convient !, Angel, l'homme chauve-souris, défend le film et crie haut et fort qu'il est relativement fidèle à la BD. Entre super-héros on ne se tire pas dans le dos, c'est la règle !



Grâce aux cours de karaté, une bonne semelle dans sa gueule, une !

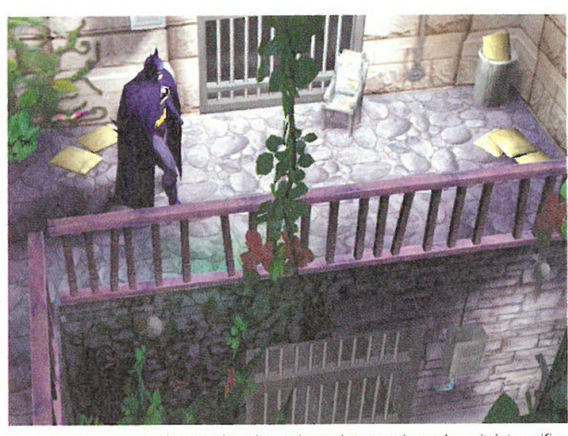
Batman Dark Tomorrow

Éditeur : Kemco
Machines : GC, PS2, Xbox
Sortie en Europe : Courant 2003

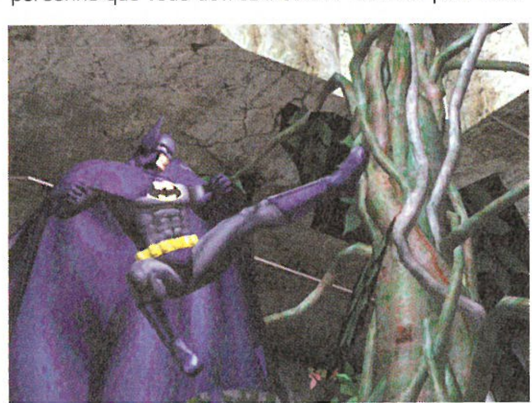
Après bien des péripéties à l'écran, en jeu vidéo et surtout dans les Comics depuis 1939 (date de sa première apparition), l'ombre de Batman vient une nouvelle fois planer sur l'ensemble des plates-formes du moment. Alors que dernièrement, c'est Ubi Soft qui transposa ce « dark knight » en jeu vidéo avec Batman Vengeance, Kemco se relance dans l'aventure avec Dark Tomorrow. Si cet éditeur est à l'origine d'une centaine de titres depuis sa création en 1984, le doute ne peut que nous envahir quant à cette production puisqu'il est à l'origine du plus mauvais volet de la série « Batman Beyond : Return of the Joker » sur N64. Contrairement aux opus précédents, le scénario de BDT est laissé aux bons soins de la maison d'édition américaine DC Comics, et donc très loin du titre d'Ubi Soft. En outre, on ne peut que se réjouir que la trame, basée sur une histoire de Scott Peterson (auteur de Batman), ait été confiée à Kenji Terada qui jadis travailla sur Final Fantasy 1 & 2 !

Batman attitude

Dans un Gotham City où règne le chaos, la plus populaire des chauves-souris devra retrouver les membres de 2 bandes rivales, sûrement à l'origine des derniers crimes commis dans cette ville. Une rumeur fait également état de la disparition du commissaire de police James Gordon. C'est en vue à la troisième personne que vous devrez incarner Batman pour rétablir l'ordre dans cet univers sombre et fidèle aux Comics pour des phases de jeu variées. Grâce à ses nombreux gadgets (Batgrappin, Batmenottes, Batplane, Batmobile, ordinateur portable...), ce titre devrait être un savant mélange d'action, d'énigmes à résoudre et bien entendu de combats acharnés contre tous les méchants d'Arkham Asylum. Il sera possible d'affronter le Joker, Black Mask, the Ratcatcher, Killer Croc, Poison Ivy, Mr Freeze... et d'évoluer dans des lieux mythiques tels que les rues de Gotham City, ses docks, la Batcave, la Gazette Square et bien d'autres encore. A contrario du très cartoon Batman Vengeance, Kemco a confié le design des personnages et des objets à un studio d'Hollywood pour que l'immersion dans l'univers du Comic soit totale. Le salon de l'E3 nous en apprendra davantage sur son contenu, sur les animations des protagonistes et sur l'intérêt de ce titre qui s'annonce plutôt bien mais qui pourrait présenter quelques différences selon les versions. En effet, alors que la version GameCube est confiée au studio de développement interne de Kemco, c'est HotGen Studios Limited qui sera en charge du projet Xbox. En attendant de prendre en main la bestiole justicière, il est à souhaiter que Kemco ait retenu les leçons du passé. Croisons donc les doigts pour que le résultat final ne soit pas aussi sombre que l'ambiance du jeu.



La gestion dynamique des caméras devrait intensifier certaines phases du jeu.



en bref



DE LA BOUFFE PAS BANALE !

Un nouveau restaurant à Londres tente d'attirer une clientèle friande de nouveautés en proposant un menu composé exclusivement d'insectes, de fleurs et de viandes rares. À la fois restaurant, bar et magasin, il propose une carte surprenante telle que le filet de crocodile sucré-salé, la salade de roses et de géraniums, ou encore le savarin de fourmis à la crème de lait de buffle. Comme quoi, la bouffe anglaise est définitivement dégueulasse.



Télex

Vu le succès de Maximo, Capcom n'a pas perdu de temps et annonce qu'un deuxième volet est déjà en cours de développement. Encore un titre old-school dont la difficulté va nous faire perdre les nerfs, je le vois trop arriver !

BOMBERMAN NEVER DIES !

On ne se débarrassera jamais de Bomberman. De nouvelles images de Bomberman Generation sur GC sont tombées. Bizarrement, elles ne montrent que des phases de recherche du mode solo semblables à celles de la version GBA, au lieu des classiques combats en arènes. Le style graphique a aussi subi un changement radical puisqu'il cède à la tendance du cell shading.



Télex

La valse des adaptations ciné bat son plein. Cette fois, c'est Minority Report, le prochain film de Spielberg inspiré de l'œuvre de Philip K. Dick, qui aura droit à son jeu d'ici la fin de l'année. Quant au long métrage, il arrivera sur nos écrans le 2 octobre.

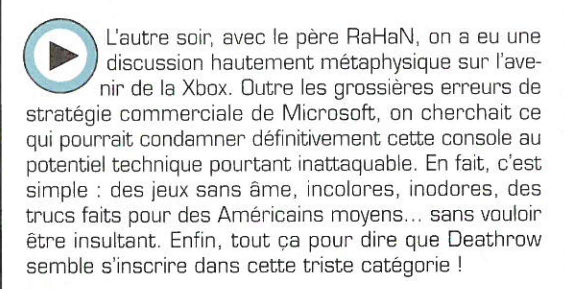
RESIDENT EVIL GC ET ONIMUSHA 2 : LES DATES !

Capcom vient de donner les dates de sortie européenne du Resident Evil GC et d'Onimusha 2 sur PS2. Le premier est annoncé pour le 13 septembre, ce qui vous laisse encore quatre mois pour économiser. Concernant le second, il n'arrive dans les étalages que le 4 octobre. Espérons qu'un mode 60 Hz soit prévu ou au moins du 50 optimisé « à la Nintendo ».





La modélisation est plutôt impressionnante, mais que vaudra le gameplay ?



L'autre soir, avec le père RaHaN, on a eu une discussion hautement métaphysique sur l'avenir de la Xbox. Outre les grossières erreurs de stratégie commerciale de Microsoft, on cherchait ce qui pourrait condamner définitivement cette console au potentiel technique pourtant inattaquable. En fait, c'est simple : des jeux sans âme, incolores, inodores, des trucs faits pour des Américains moyens... sans vouloir être insultant. Enfin, tout ça pour dire que Deathrow semble s'inscrire dans cette triste catégorie !

Deathrow



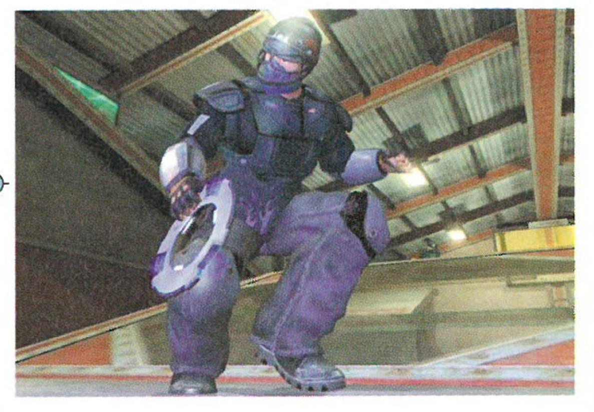
Éditeur : Ubi Soft
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Automne 2002



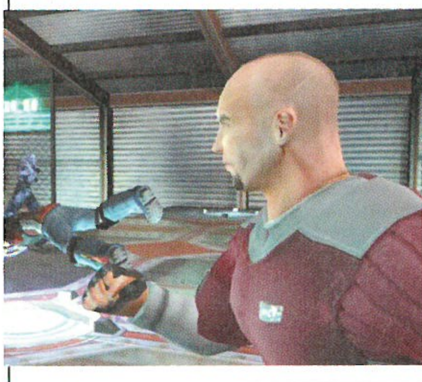
Après un line-up de lancement plutôt prometteur et très spectaculaire, une succession de portages sans génie, les annonces Xbox brillent par leur banalité. Ouais, aujourd'hui, j'me sens d'humeur pessimiste...

Un peu de finesse...

Comme son subtil nom l'indique, ce titre développé par le studio suédois SouthEnd Interactive (une équipe spécialisée dans la création de moteur 3D) met en scène un « sport-combat » ultra-violent appelé le Blitz. Les règles sont classiques : deux équipes de sportifs anabolisés se disputent une sorte de disque tranchant dans des arènes parsemées de pièges mortels, de zones de bonus et de tremplins ! Ça ne vous rappelle rien ? Évidemment, on pense immédiatement au mythique Speed Ball des Bitmap Brothers sur Atari ST et Amiga (paix à leur âme ! À tous les trois !). D'après Mathieu Boulard, European Producer chez Ubi Soft, je cite : « Dans Deathrow, le joueur sera plongé au cœur de matchs à l'action intense et effrénée, mais devra aussi entraîner son équipe à ruser, à développer ses qualités au combat, sa maîtrise de la vitesse et sa résistance au stress. Le choix de l'équipe qui correspondra le mieux à son style de jeu sera un élément



déterminant qui pourra le conduire à la victoire ou précipiter sa défaite ! » Tss, tss, on ne rigole pas siou plaît, on appelle ça du marketing, un peu de respect ! Pour le moment, n'ayant pas eu entre les mains de version jouable, il nous est impossible de disserter sur le potentiel ludique de l'animal. On sait juste que la version définitive proposera 13 équipes disposant d'une story-line et de caractéristiques propres, et 15 arènes qui obligeront le joueur à avoir à chaque fois une approche différente du gameplay. A priori, techniquement, Deathrow devrait tirer avantageusement parti des spécificités graphiques de la console de Microsoft. On nous promet en effet du bump-mapping, du specular lighting et du bumped reflection mapping à gogo ! Tout un programme. Les personnages, quant à eux, seront composés de 7 000 polygones et dotés d'un squelette constitué de 55 points d'articulation pour des animations criantes de « réalimse ». Évidemment, tout ce beau monde bénéficiera d'animations faciales assez complexes pour exprimer douleur, colère, joie et tout et tout. Côté modes de jeu, le contenu s'annonce assez classique avec des matchs d'exhibition et un mode League ; les développeurs ont toutefois prévu d'intégrer entre chaque rencontre des défis en rapport avec les caractéristiques des différentes équipes. Le gameplay de Deathrow saura-t-il nous prendre à contre-pied ? Souhaitons-le pour l'avenir de la Xbox...



Un design, euh... très américain. Le jeu est pourtant suédois. Va comprendre (prince) Charles.

en bref



L'ACCIDENT DÉBILE DU MOIS



Un homme a succombé à un peu plus de 248 piqûres infligées par une armée de plus de 10 000 guêpes alors qu'il jardinait dans sa pépinière en Floride. Albert Wellner, 83 ans, a heurté avec sa tondeuse un guêpier qui était recouvert d'aiguilles de pin. Il s'est immédiatement retrouvé attaqué par un essaim de guêpes, selon un entomologiste appelé sur place par les autorités locales.

Télex

Une rumeur annonce une compilation regroupant Virtua Cop 1 et 2 sur PS2. Le recyclage semble être une valeur montante du côté de Sega... On espère que les graphismes subiront un sérieux lifting, autrement je ne donne pas cher de la peau de la galette.

ACHAT IMPULSIF ?

La vente aux enchères au profit de l'UNICEF des fringues de Lara Croft portées par le mannequin Nell McAndrew, dont nous vous parlions le mois dernier, a finalement rapporté 4 400 livres (soit 7 066 euros, ou encore 46 350 francs). J'envie le gars qui a récupéré le magot. Je me demande bien ce qu'il va pouvoir en faire. Non, en fait, je ne préfère pas le savoir...



Télex

Last Ninja, qui avait disparu de nos moniteurs pendant dix ans, revient en force puisque le nouvel épisode sortira à la rentrée sur PS2, Xbox et GC. Visiblement, la « rentabilidad » d'un produit est une question de survie, par les temps qui courent.

BECKHAM VAUT SON PRIX !

Après un lamentable jeu de foot, Rage veut absolument rentabiliser le pognon déboursé pour la licence de David Beckham. Ainsi, aussi incroyable que cela puisse paraître, le joueur anglais (à la cheville méchamment explosée) aura droit à son propre jeu de plate-forme sur GBA. Le pire, c'est que le personnage de Go Go Beckham (c'est le titre...) ne lui ressemble carrément pas. Encore un chef-d'œuvre en perspective...



Made in Europe

en bref

À VENDRE

Tu es étudiant en Argentine et tu cherches un bon studio pas trop cher ? Sache que l'appartement où est né Ernesto « Che » Guevara, dans le centre du pays, a été mis en vente, sa propriétaire n'ayant plus les moyens de l'entretenir étant donné la grave crise économique que connaît le pays depuis l'an dernier. Le Che était né à Rosario dans ce modeste appartement de cinq pièces, bien éclairé et cuisine équipée. Quel bourgeois ce Che !



Télex

Aucun rapport avec les jeux vidéo mais bon… La WWF n'est plus. Après un procès perdu contre son homonyme dédié à la protection des animaux, la fédération de catch s'est vue obligée de se renommer en WWE (World Wrestling Entertainment). Haha !

RAVEN SHIELD SUR LE OUAIBE



Ubi Soft vient de mettre en ligne le site officiel de Rainbow Six Raven Shield, son prochain soft de SWAT inspiré des nouvelles de Tom Clancy. Vous y découvrirez des tonnes de photos d'écran, ainsi que des news mises à jour concernant le jeu d'action-tactique développé par Redstorm. L'adresse qui tue : www.ravenshield-fr.com/

Télex

Le fabuleux Operation Flashpoint de Codemasters est en préparation pour la Xbox. Il devrait être disponible pour cette fin d'année 2002. Il s'agira d'un jeu d'action-tactique avec des Forces Spéciales et des tonnes de véhicules à piloter. La classe !

SPIRALSTONE SUR GBA

L'équipe qui a travaillé sur Tomb Raider planche en ce moment sur un jeu d'aventure fort ambitieux nommé Spiralstone. Il sera question d'un Diablo-like pouvant se pratiquer en multijoueur, et qui disposera de possibilités d'évolution des classes de personnages fort complexes à la manière des jeux sur PC. Aucune date de sortie n'est pour l'instant annoncée.



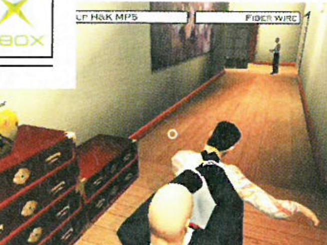
Hitman 2






Bien connu des joueurs sur PC, L'Agent 47 fera son come-back cet automne en se permettant deux adaptations consoles, sur PlayStation 2 et Xbox. Loin du gameplay bourrin des FPS classiques, Hitman 2 proposera encore une fois une jouabilité subtile basée sur l'infiltration, les morts silencieuses et autres fourberies. Dans la peau d'un tueur à gages qu'on sort malgré lui d'une retraite bien méritée, vous devrez ainsi venir à bout de diverses missions grâce à un arsenal conséquent (poignard, pistolet, fusil de snipe, explosifs…), mais aussi grâce à une panoplie de gadgets en tout genre (lunettes infrarouges, passe-partout, caméras télécommandées, fléchettes empoisonnées, chloroforme…). La classe. Espérons simplement que Hitman 2 corrige les quelques défauts du premier volet, avec notamment des objectifs moins scriptés et un système de visée plus fiable… Dans tous les cas, Io Interactive (le développeur) annonce déjà un choix de caméra pour passer de la 3e à la 1re personne, des niveaux ouverts et non linéaires, et surtout des choix plus variés dans la façon de boucler une mission… Le communiqué parle aussi « d'expérience vidéoludique unique » : c'est tout le bien qu'on souhaite à Hitman 2, mais on attendra une première version jouable avant de vous en dire plus. Alors à suivre.

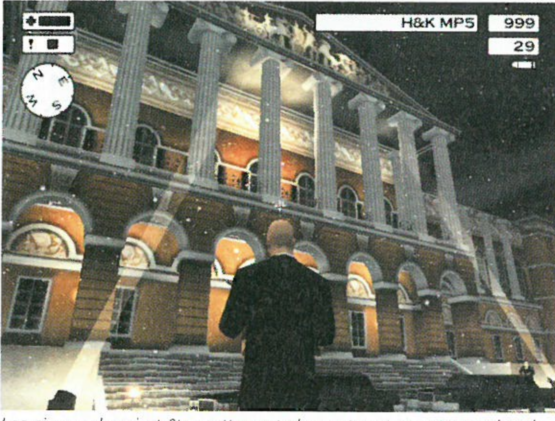
Éditeur : Eidos Interactive
Machines : PlayStation 2 et Xbox
Sortie en Europe : Automne 2002



Pas de bourrinage dans Hitman 2 : on tue les vilains par-derrière, c'est nettement plus classe.



La réalisation s'annonce très correcte.



Les niveaux devraient être nettement plus vastes et ouverts que dans le premier volet.

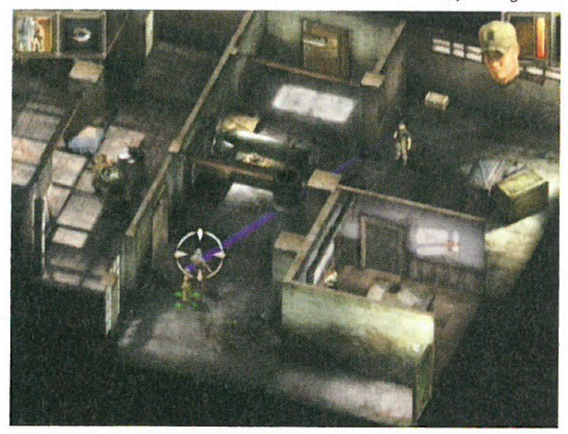
Commandos 2



Cette fois, c'est la bêta Xbox qui a atterri sur mon bureau. Rien de neuf à remarquer, c'est toujours aussi bien ! À noter que mes doutes sur l'interface commencent à s'estomper petit à petit. Finalement, on s'y fait assez rapidement, même si un paddle ne remplacera jamais le confort du clavier et de la souris. Graphiquement, les couleurs sont un poil moins bien rendues que sur PS2, mais en contrepartie, on a droit à des textures un peu plus fines, donc match nul. En revanche, disque dur oblige, les temps de chargement sont plus courts. Rââââ, qu'est-ce que c'est bon ! On prend vraiment son pied à créer des situations de guerre ultra-stratégiques. Des embuscades, des assauts, de la défense… il y a de tout. Les possibilités sont vraiment énormes, on ne le dira jamais assez. En plus, vu la longueur des missions, on risque de scotcher devant l'écran pendant longtemps. Je vous donne rendez-vous le mois prochain pour un test officiel qui, de toute évidence, va me faire périr ma race.

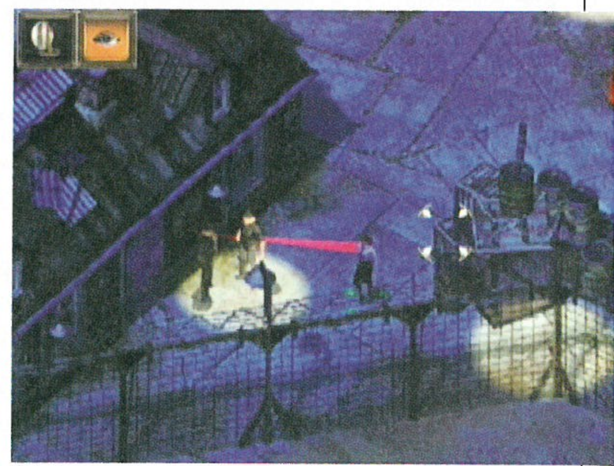
Éditeur : Eidos • Machine : Xbox
Sortie en Europe : 21 juin 2002

Lupin peut faire les poches de ses ennemis. Bon là, je me suis mal débrouillé, je suis grillé…





Une petite grenade dans un bâtiment et l'affaire est vite réglée.

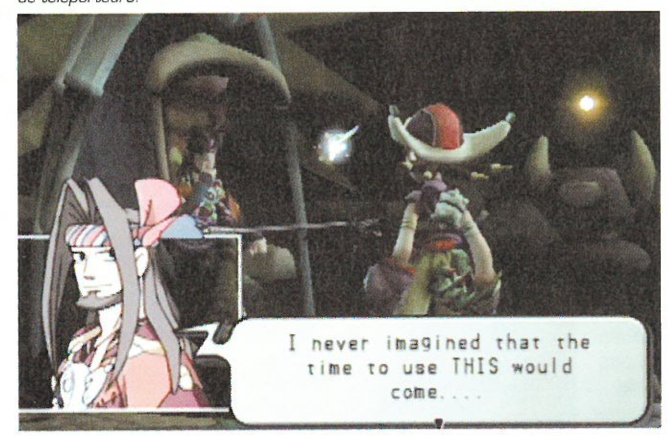


Natasha passe inaperçue devant les soldats en usant de son charme.



Jade Cocoon 2

Le passage d'une forêt à une autre s'effectue à l'aide de téléporteurs.





Avant d'utiliser les Divine Beasts, il faut d'abord les faire éclore.

Totalement éclipsé par les volets successifs de Final Fantasy, Jade Cocoon premier du nom n'a pas réussi à imposer son style dans le monde du RPG. Malgré des environnements graphiques très chaleureux et une bonne jouabilité, le manque flagrant de profondeur le relégua très loin derrière FFVII. Ce deuxième volet tente une nouvelle fois sa chance auprès des amateurs du genre avec un design très manga et des petites bestioles qui ne sont pas sans rappeler les « Digi/Pokémon ». En interprétant Kahu, jeune personnage sur lequel s'est abattue une malédiction, chaque recoin des 16 forêts (soit 4 par élément : Eau, Terre, Feu, Vent) donnera lieu à la recherche des 4 orbs élémentaires. Avec un système de combat complètement remanié, les monstres élevés par Kahu, appelés Divine Beasts, pourront être positionnés et combinés entre eux selon leur niveau de compétence. Après quoi, les combats s'enchaîneront contre les créatures de la forêt et les nombreux boss. Malgré une grande diversité de monstres (plus de 200), Jade Cocoon 2 se révèle pour l'instant assez répétitif, aussi bien dans ses environnements, son action, que dans les innombrables dialogues qui entrecoupent sans cesse cette aventure onirique. La version définitive nous rendra donc son verdict très prochainement.

Éditeur : Ubi Soft • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Juin 2002



ZooCube

Après l'effrayant Docteur Frankenstein et l'apprenti sorcier italien désireux de cloner les humains, les recherches du Dr Buc Ooze, un savant devenu fou, ont réussi à changer l'apparence de nombreux animaux. Ainsi, toutes ces gentilles créatures qui n'ont rien demandé à personne sont désormais menacées d'extinction. La mission qui vous incombera sera de rétablir l'ordre dans ce petit monde et de redonner à tous ces animaux leur forme initiale. ZooCube est l'un des premiers jeux d'action/réflexion sur GameCube qui demandent à la fois jugeote et rapidité d'exécution. En effet, en retrouvant par paires les morceaux de chaque bête, le processus pourra être inversé grâce au ZooCube, sorte de dé à 6 faces. L'originalité de ce titre réside dans son côté tridimensionnel qu'il faudra maîtriser à la perfection mais non sans mal, seul ou en mode Coopératif. Avec de nombreux bonus, power-up et ses 12 modes de jeu, ZooCube promet d'être un véritable casse-tête chinois dans lequel aucun niveau ne sera identique. Il faudra malheureusement patienter jusqu'à la version déf pour savoir si ce titre vaut le coup de se creuser les méninges et de dépenser quelque 60 euros.

Éditeur : Acclaim • **Machine :** GameCube
Sortie en Europe : Été 2002

De nombreuses arènes insolites et diversifiées pour chaque niveau.





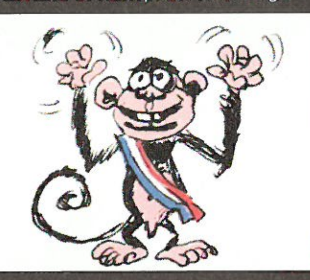
Kendy sera également de la partie, ce gros porc !

en bref



LE MAIRE-SINGE D'HARTLEPOOL

En Angleterre, un candidat aux élections municipales britanniques est devenu maire de la ville d'Hartlepool en se déguisant en singe et en distribuant à ses électeurs des bananes ! Toutefois, M. Drummond entend accomplir son mandat avec sérieux. « Oubliez le singe. Ce n'était qu'un objet de promotion, de publicité », a-t-il déclaré. « Je suis maire de Hartlepool. Pas un singe. »



Télex

Le résultat du concours de scénario du PlayStation Short Cut Contest organisé par Sony est enfin dévoilé. C'est Alex Macquart et Nicolas Blot qui se verront financer leurs courts métrages basés sur l'univers de Final Fantasy. Encore bravo, les gars !

DUAL BLADES SUR GBA

Le développeur Dink Interaktif prévoit de sortir sur la portable de Nintendo un jeu de baston ultra-gore. Même le fameux Mortal Kombat d'Acclaim devrait faire figure d'enfant de chœur face à ce nouveau titre ! Au programme, on goûtera à des personnages de taille imposante et à des giclées de sang en cascade ! Le syndrome Ken le Survivant n'est pas loin, ce qui devrait faire le bonheur de l'ami Chris.



Télex

TDK annonce la sortie de son prochain jeu intitulé Dinotopia sur GBA. Il proposera, entre autres, de chevaucher des dinosaures et des ptérodactyles, à l'image de la nouvelle éponyme de James Gurney, qui décrit une société utopique de cohabitation pacifique entre les humains et les animaux préhistoriques. Et blablabla...

NICKTOONS RACING SUR GBA

Les personnages à claques des studios Nickelodeon vont investir la GBA grâce à Infogrames. Le jeu promet un Mario Kart-like avec des options bonus à ramasser et des circuits aux tracés délirants. Bien entendu, la technologie utilisée sera l'éternel Mode 7, avec des zooms et des rotations de derrière les fagots. La sortie est prévue pour juin 2002.



Made in Europe

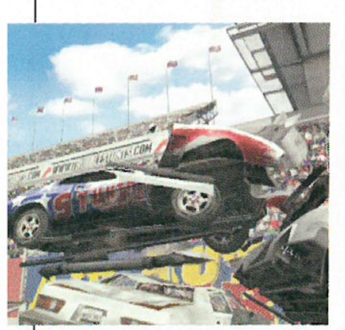


Stuntman

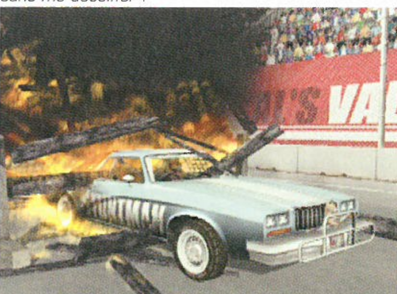


Stuntman sera le prochain jeu de caisses d'Infogrames à la Destruction Derby, dont le but principal est de faire des films de ses propres cascades. Le soft vous met dans la peau d'un fougueux cascadeur du genre « *L' Homme qui tombe à pic* », qui devra se prêter à divers challenges au péril de sa vie. Les épreuves iront de la classique traversée de flammes au saut de l'ange, en passant par l'éternel looping en circuit fermé. Outre les classiques voitures citadines, vous piloterez également des Big Foot, des sortes de camions dotés de roues énormes pouvant broyer comme du papier mâché des carcasses de bagnoles. Stuntman promet une réalisation soignée et un moteur 3D performant pouvant gérer les déformations des tôles des véhicules en temps réel. L'interface profitera de plusieurs options de jeu, notamment un mode qui vous permettra de créer votre propre cascade grâce à un éditeur de pistes ! Ajoutez à cela 6 environnements dépaysants (Louisiane, Suisse, Monte-Carlo, Égypte, Londres, Hong-Kong) et la possibilité de sauvegarder vos meilleurs instants, et vous obtenez un titre qu'il sera bon de posséder pour s'exorciser d'une conduite trop aseptisée par le code de la route. Malheureusement, il faudra attendre le prochain E3 pour se faire une idée plus précise du gameplay.

Éditeur : **Infogrames** • Machines : **PlayStation 2 et Xbox**
Sortie en Europe : **Septembre 2002**



Chiche, je traverse un couloir enflammé sans me décoiffer !

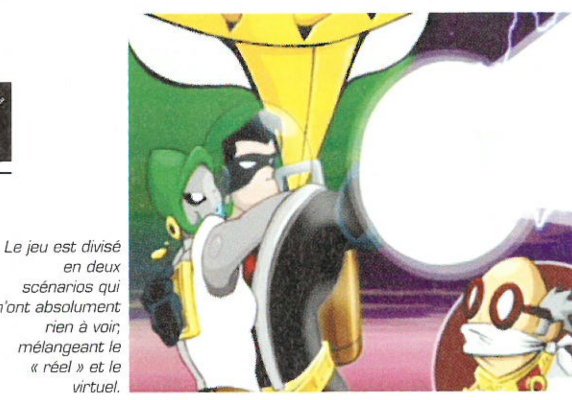




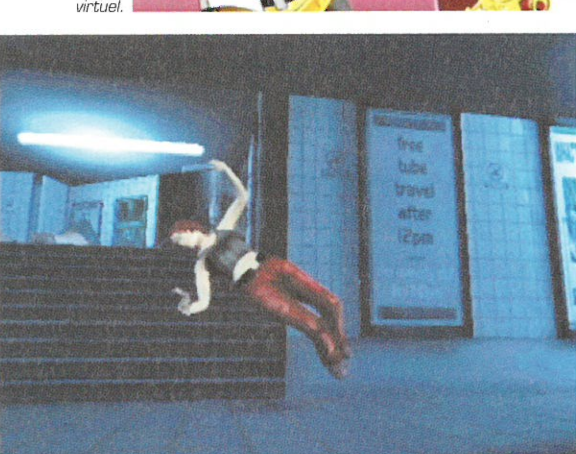
Endgame

Ah, les jeux de tir, quel bonheur ! On laisse son cerveau au vestiaire, on shoote sur tout ce qui bouge (ou presque) et on en tire un plaisir primaire, presque touchant dans sa simplicité. Développé par Cuuning Developments (à qui l'on doit des jeux de flipper plus ou moins réussis, comme Timeshock ou Big Race USA), Endgame vous invite à participer à deux jeux de tir très différents. D'un côté, vous avez Endgame, dans lequel vous incarnez une jeune femme poursuivie par tout un tas de méchants : c'est censé être l'univers réel dans le jeu. De l'autre côté, vous avez le mode « Mighty Joe Jupiter », dans lequel vous incarnez un super-héros qui se bat contre des extraterrestres : c'est le virtuel. Les deux modes sont très différents, autant par leurs graphismes que leur atmosphère, mais au final, ce sont toujours des jeux de tir. La qualité de la réalisation se révèle plutôt bonne, et le système de reload de Time Crisis (on se met à l'abri le temps de recharger) est utilisé ici. Les adversaires se cachent eux aussi de temps en temps, se protègent derrière des boucliers, arrivent en effectuant des roulades, etc. Rien de bien extraordinaire apparemment, mais Endgame semble bien tenir la route. Et puis, il vous permettra de dépoussiérer votre vieux flingue PS2 qui vous sert une fois par an...

Éditeur : Empire Interactive • Machine : PS2
Sortie en Europe : Été 2002



Le jeu est divisé en deux scénarios qui n'ont absolument rien à voir, mélangeant le « réel » et le virtuel.



Plutôt réussi dans son genre, Endgame ne brille cependant pas par son profond intérêt. On ne lui en demande pas tant...

Nightcaster Defeat the Darkness

Bien que les développeurs commencent sérieusement à manquer d'imagination, Nightcaster est un titre que je qualifierais de « new old-school ». Je m'explique. Avec un scénario éculé qui oppose les forces de l'ombre à celles de la lumière, Arran, jeune élu des forces de la « luzzz » (comme dirait Angel) devra parcourir le monde afin de le débarrasser de l'emprise des ténèbres. Dans sa besace, le ch'ti gars aura de nombreux sorts à sa disposition pour se défaire de tout le bestiaire (plus de 30 créatures différentes) qui se dressera sur sa route. Grâce au système de contrôle novateur qui permet d'utiliser indépendamment les sticks du pad, Arran pourra balancer une quarantaine de sorts dans n'importe quelle direction tout en se déplaçant dans une autre. Au fil de la partie, ce dernier perdra de sa vitalité et de sa jeunesse puisqu'il vieillit, mais l'âge aidant, Arran découvrira de nouveaux sorts plus puissants. Dans des environnements variés et détaillés pourvus d'une bonne gestion des lumières et d'effets de particules, Nightcaster se présente comme un titre soigné. Malgré sa trame « scénaristique » classique, l'originalité de son gameplay et ses environnements propres, tous les adeptes de magie et d'action/aventure (avec un soupçon de RPG) devront surveiller sa sortie.

Éditeur : Microsoft • Machine : Xbox
Sortie en Europe : Été 2002





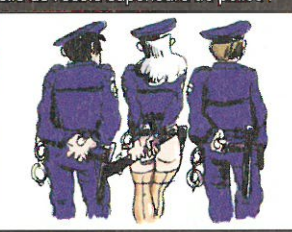
Certaines créatures ne sont pas vraiment coriaces mais très collantes !

en bref



REPRÉSENTANTE DES FESSES DE L'ORDRE

Une jeune étudiante de l'école supérieure de police de Stockholm se livrait à la prostitution par Internet pour financer sa formation. Elle y détaille les services proposés, les modalités de rencontre et les tarifs en vigueur selon les services rendus, entre 800 et 2 000 couronnes suédoises (87 et 218 euros) pour une heure et demie. L'indélicate aspirante a été confondue grâce à l'adresse IP de son ordinateur, qui n'est autre que celle de l'école supérieure de police !

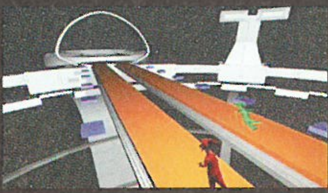


Télex

Au salon de l'E3, Konami devrait présenter des titres alléchants comme Silent Hill 3 (on croise les doigts), Contra, Suikoden III ou encore le nouveau Castlevania White Night Concerto sur GBA.

NON, CE N'EST PAS UN POISSON DE JUIN

MindGames est un studio de développement qui travaille actuellement sur des jeux destinés à aider les gens à déstresser, sous la direction du Dr Gary McDarby. L'un d'eux, Dragon Race (en photo ci-dessous), est un jeu de course à deux, où le plus relax des adversaires sera celui dont le dragon filera le plus vite. L'interface de jeu mesure la réponse électrique de la peau pour déterminer le niveau de tension du joueur.



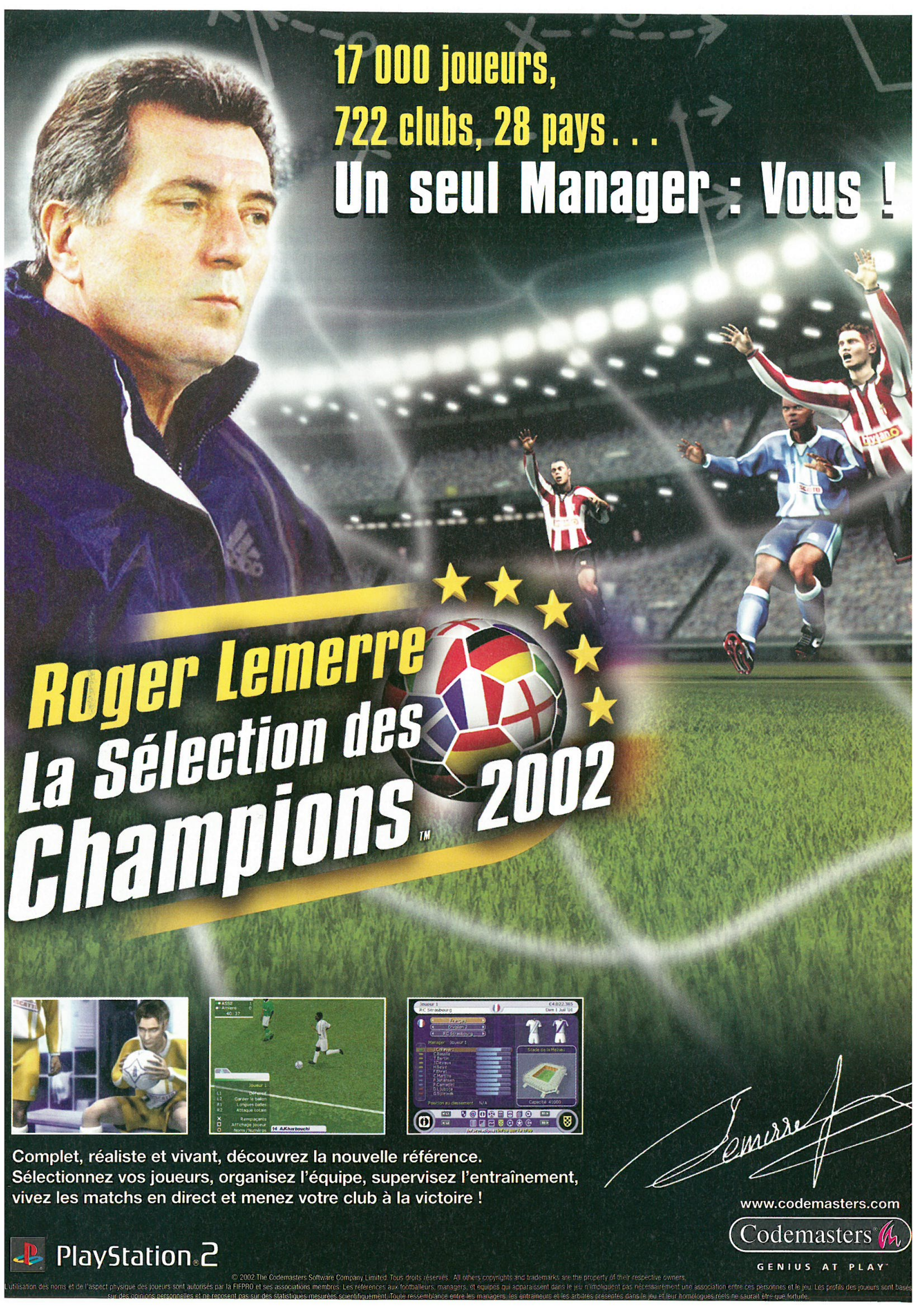
Télex

Prisoner of War, le jeu d'évasion de Codemasters prévu sur PS2, a enfin son site officiel. Pour plus d'informations et de surprises à télécharger, voici l'adresse ouaibe à visiter de toute urgence : www.codemasters.com/redirect/redirect.php?url=/pow/english/front.htm

SPEEDBALL 2 SUR GBA

C'est Crawfish Interactive qui se chargera de la conversion du légendaire Speedball 2 des Bitmap Brothers sur GBA. Pour les plus jeunes, nous vous rappelons que le soft fut l'un des tout premiers jeux de football américain ultra-violents à légaliser les mandales et autres facéties tactiques. Pour l'heure, aucune date de sortie définitive n'est annoncée.




17 000 joueurs,
722 clubs, 28 pays...
Un seul Manager : Vous !
Roger Lemerre
La Sélection des Champions™ 2002
Complet, réaliste et vivant, découvrez la nouvelle référence.
Sélectionnez vos joueurs, organisez l'équipe, supervisez l'entraînement, vivez les matchs en direct et menez votre club à la victoire !
www.codemasters.com
Codemasters®
GENIUS AT PLAY™
PlayStation®2
© 2002 The Codemasters Software Company Limited. Tous droits réservés. All others copyrights and trademarks are the property of their respective owners.
L'utilisation des noms et de l'aspect physique des joueurs sont autorisés par la FIFPRO et ses associations membres. Les références aux footballeurs, managers, et équipes qui apparaissent dans le jeu n'impliquent pas nécessairement une association entre ces personnes et le jeu. Les profils des joueurs sont basés sur des opinions personnelles et ne reposent pas sur des statistiques mesurées scientifiquement. Toute ressemblance entre les managers, les entraîneurs et les arbitres présentés dans le jeu et leur homologues réels ne saurait être que fortuite.



Ubi Soft à l'abordage

Sony, Microsoft et Nintendo sont les 3 mamelles du monde vidéoludique, et une aubaine pour les éditeurs qui lorgnent sur l'ensemble des consoles. Eh oui, il n'y a pas de petits profits ! Ubi Soft, comme les autres éditeurs, a bien compris qu'une « exclusivité console » représente un manque à gagner. La mode est donc rapidement passée aux développements multi-plates-formes, à l'instar de Batman Vengeance. Avec l'arrivée prochaine de Red Card sur Xbox et GameCube, celle de Spy Hunter sur Xbox (graphismes améliorés mais d'un intérêt toujours plus que limité), il y en aura pour tout le monde et pour tous les goûts dans les jours à venir. L'E3 nous le confirmera mais on n'a pas fini de voir ces jeux suivre la loi de la multiplication des petits pains. Seul Riding Spirits demeure pour l'instant un développement PS2, titre très attendu par la communauté des bikers et autres fans de deux-roues. Malgré la qualité douteuse de ces derniers screenshots (je vous laisse juge !), RS s'annonce déjà comme une excellente simulation de moto avec des modèles en grand nombre (plus de 150) et 20 circuits répartis aux 4 coins du monde. La troupe de Joypad dépêchée à Los Angeles se fera un plaisir de vérifier si « Réalisme » est bien le maître mot de cette simu.

Éditeur : Ubi Soft
Machines : PlayStation 2, Xbox, GameCube
Sortie en Europe : Courant 2002







Comme dans Moto GP URT, la modélisation des bécanes est très réaliste.

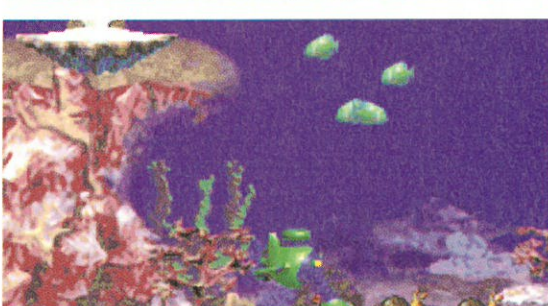
Sea Monkeys

Sea Monkeys est un jeu de réflexion qui possède beaucoup de points communs avec Lemmings. Le soft prend place dans les fonds marins et met en scène une faune océanique assez complexe. Votre mission consiste à escorter vers un lieu sûr, à bord de votre bathyscaphe, des bancs de créatures étranges en les protégeant des nombreux prédateurs (pieuvres, requins...), tout en utilisant intelligemment les « capatchités » des autres espèces aquatiques à votre profit. Graphiquement assez joli malgré des stages visuellement assez répétitifs, le titre arbore des modèles 3D digitalisés en 2D bitmap, à la manière de Donkey Kong Country sur Super Nintendo. Avec ses 70 challenges et son mode didactique fort efficace, on regrettera toutefois l'absence d'une option multijoueur via le câble Link. Doté d'un niveau de difficulté croissant très bien dosé, Sea Monkeys devrait séduire les amateurs de Lemmings-like, d'autant plus que ce genre de titre de réflexion demeure plutôt sous-représenté sur la GBA. Bref, amateurs de jeu d'action, passez votre chemin si vous ne désirez pas terminer avec une magistrale migraine des familles à force de cogiter !

Éditeur : Swing ! Entertainment
Machine : Game Boy Advance
Sortie en Europe : Juin 2002

Évitez les poissons verts, sinon c'est la MORT !











en bref

AVIS DE RECHERCHE

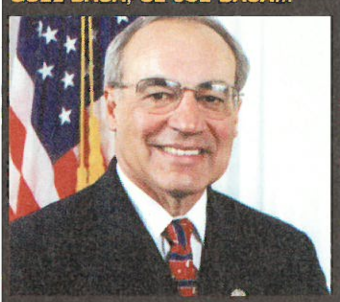
Un Américain réclame 10 millions de dollars à la compagnie American Airlines, l'accusant d'avoir perdu sa femme malade d'Alzheimer au cours d'un banal vol intérieur devenu un véritable cauchemar. « Ils l'ont traitée plus mal qu'un bagage », déclare Joe Dabney, 63 ans, le cœur brisé après cinq mois de recherches infructueuses pour récupérer son épouse Margie, 70 ans, qui souffre également de diabète. À ce jour, la femme n'a toujours pas été retrouvée.



Télex

Sony se la pète altruiste en annonçant que les programmes faisant fonctionner les Aibo seront dans le domaine public à partir du 3 juin. Ils espèrent, en publiant ces codes sources, « aider les institutions académiques qui mènent des travaux de recherche dans la robotique et l'Intelligence Artificielle ».

QUEL BACA, CE JOE BACA...



Joe Baca a introduit au congrès américain un projet de loi visant à interdire aux mineurs les jeux figurant des agressions ou violences, et du sexe, sous quelque forme que ce soit. GTA III est en première ligne de ce Protect Children from Video Game Sex and Violence Act. Argument central de sa plaidoirie : « Les enfants s'identifient aux personnages qu'ils jouent. » Et le pire, c'est que monsieur Baca (« con » en japonais, arf) est démocrate.

Télex

C'est officiel : Namco s'occupera de développer le prochain Starfox, pour le GameCube et son adaptation arcade, le (hou la, je ne sais plus) TriForce. Eh non, ils ne le présenteront pas à l'E3.

KONAMI PERD LA LICENCE ESPN ?

Bien que l'éditeur n'ait fait aucune déclaration à ce sujet, une rumeur insistante veut qu'une appréciation toute relative de leurs derniers titres de sport en soit la cause. Des titres dépendant originellement de cette licence sont pourtant toujours en cours de développement... Ils pourraient donc être renommés.



en bref

SPLASHDOWN SUR XBOX

Ah, rentabilité, quand tu nous tiens (gros soupir). Splashdown, le jeu de sea-doo de Rainbow Studios, aura lui aussi droit à sa petite adaptation Xbox. Cette version proposera quelques petits plus, à savoir deux nouveaux environnements et des effets de flotte encore plus réalistes. Le jeu sera-t-il plus dynamique que sur PS2 ? Le mystère reste entier.



Télex

Alors que la plupart croient que le NV2A, le chip graphique de la Xbox, est un intermédiaire entre le NV20 (GeForce 3) et le NV25 (GeForce 4), la présence de caractéristiques provenant du NV30 (prévu pour fin août sur PC) se confirme. NVidia aurait choisi de ne pas les divulguer aux développeurs, par peur de la concurrence.

L'ÉTOILE DE MERCEDES

TDK Mediactive (Casper, Shrek) vient d'annoncer le lancement d'une simulation de course. Développé en partenariat avec Mercedes-Benz, ce titre bénéficiera d'un moteur 3D révolutionnaire ultra-réaliste. Mercedes-Benz World Racing sortira sur toutes les bécanes à la fin de l'année !



Télex

Juste un petit télex pour dire que cette année, la Lan-Arena 7 se déroulera à la Grande Halle en collaboration avec le Parc de la Villette du 5 au 7 juillet prochain. Plus de 20 pays viendront s'affronter en réseau sur Counter-Strike, Quake, Starcraft, Unreal et FIFA, et il y aura même pour la première fois, un coin consoles !

QUEL TALENT, CE YU !



Bonne nouvelle ! D'après Yu Suzuki, la version PS2 de F355 Challenge proposera un mode online ! Une option 60 Hz est également au menu. Il ne reste plus qu'à espérer que le jeu en ligne soit en place au moment de la sortie du jeu. C'est pas gagné, mais le geste du père spirituel de notre Zulox national a au moins le mérite de remettre du baume au cœur dans nos foyers qui en avaient bien besoin depuis que le soleil a décidé de décliner son rendez-vous avec la lune qui elle-même se sentait toute tristoune (record du monde de la phrase la plus longue battu ! Yeah !)...

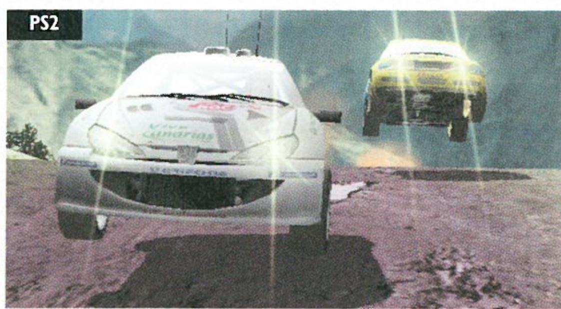
Rally Fusion Race of Champions

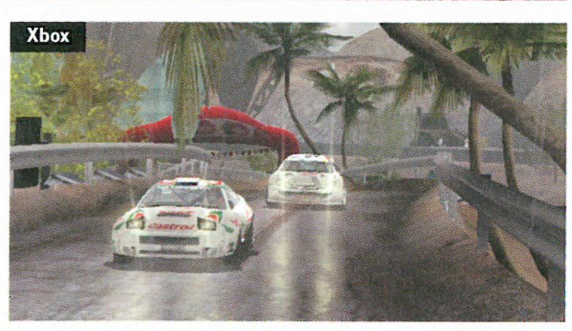




Depuis ma dernière escapade dans les îles Canaries, peu d'informations ont filtré sur Rally Fusion. C'est par une belle journée parisienne, donc pluvieuse, du mois de mai que Peter Nielsen, le producteur du jeu, est venu nous présenter le nouvel état d'avancement de son bébé. Dans un style décalé par rapport aux autres titres annoncés pour 2002, Rally Fusion prend le parti de la diversité. Avec une vingtaine de courses différentes qui regroupent aussi bien du rallye cross que la fameuse « course des champions » (2 concurrents prennent le départ côte à côte et empruntent la totalité du parcours en se croisant), avec des voitures d'hier et d'aujourd'hui (Lancia Stratos, Ford Cosworth, Audi Quattro, 206 Peugeot...), RF pourrait faire le bonheur des amateurs d'arcade, las de ces jeux de rallye sans originalité. Mais bien que le jeu ne soit développé qu'à 70 %, les sensations de conduite ne sont pas encore à l'honneur, et malgré ses 5 modes et 50 challenges, je pressens que ce titre aura du mal à convaincre les laissés pour compte de cette catégorie. Malgré une très bonne gestion des dégâts et un bon moteur 3D, Rally Fusion manque de fun et s'avère pour l'instant assez répétitif.

Éditeur : Activision
Machines : PlayStation 2/Xbox/GameCube
Sortie en Europe : Octobre 2002


PS2


Xbox

PlayStation Team Oreca

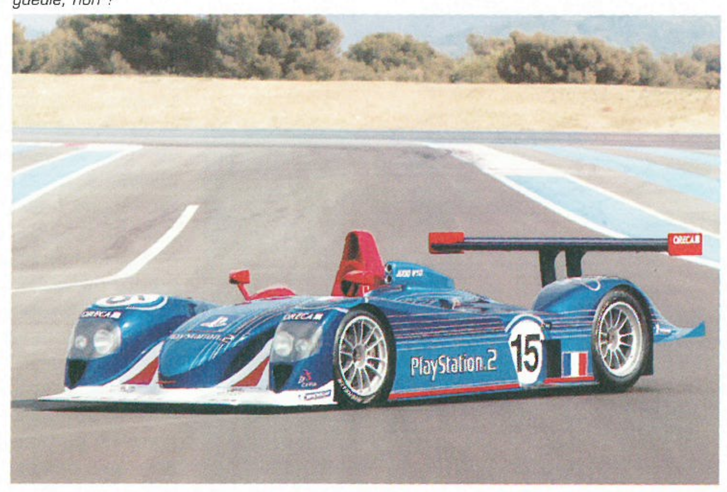
Pour la troisième année consécutive, Sony sera associé à l'écurie Oreca, du Français Hugues de Chaunac, dans le cadre du « Défi Le Mans ». La mythique course des 24 heures, qui aura lieu cette année les 16 et 17 juin prochain, sera l'occasion pour la toute nouvelle PlayStation Team Oreca de tenter de remporter cette course mythique grâce aux deux prototypes fraîchement dévoilés. Pour les connaisseurs, les deux Oreca Dallara LM900 seront équipés d'un moteur V10 de 3997cc à 72 degrés. Les deux équipages de trois pilotes chacun seront composés d'Olivier Beretta, Franck Montagny, Stéphane Sarrazin, Nicolas Minassian, Stefan Johansson et Pedro Lamy. Oreca engagera également une Viper GTS, pilotée, entre autres, par Jonathan Cochet et Benoit Treluyer.



Jonathan Cochet sera l'un des trois pilotes de la Viper GTS. Quelle classe !



Elle a de la gueule, non ?



Quatre des six pilotes qui courent sur ces monstres de puissance en pleine séance photo.

Nintendo fête le GameCube !

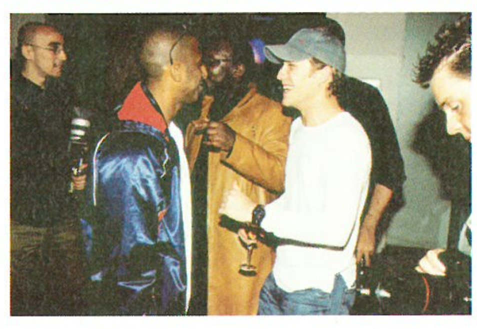


Photos © Nintendo

Le 23 avril dernier, tout juste après avoir annoncé la baisse de prix de son GameCube, Nintendo a eu la bonne idée d'organiser une petite soirée des familles… C'est à Paris, au sixième étage du centre Pompidou, dans le très hype restaurant « Georges », qu'a eu lieu la fête. Vos serviteurs dévoués se sont bien évidemment déplacés pour l'occasion, histoire de profiter de l'open-bar et des petits fours à volonté, mais aussi et surtout (enfin je crois) pour vous ramener quelques photos du gratin VIP qui avait été invité : Ophélie Winter, Samantha Fox (oui, oui, elle est encore vivante !), Jamel Debbouze, Les Robins des Bois, quelques ex-Lofteurs, Sylvain Wiltord, Marcel Desailly… La liste est longue et variée, et tout ce beau monde s'est prêté au jeu en se faisant la main sur les nombreuses bornes de démo. La grande classe.







Stomy Bugsy, en pleine discussion avec l'ex-lofteur sous-marin, et accessoirement « DJ », Jean-Édouard…

Quantum Redshift





Dix niveaux d'armement sont à cumuler pendant les courses, comprenant les classiques missiles, mines, turbo, etc.

Quantum Redshift est développé par Curly Monsters Ltd. Constitué d'anciens développeurs de Psygnosis, on leur doit notamment le médiocre NGen Racing sur PSone… et ça se sent quand on observe le travail effectué ici. Certes, la débauche d'effets graphiques, de textures, de polygones, etc., est au rendez-vous, mais on ne peut s'empêcher de penser que c'est bien là son seul avantage. Et encore, c'est discutable, le bon goût du design d'un WipEout étant incontestablement absent. En revanche, on aura probablement droit à une bande-son de choix, puisque c'est Junkie XL qui a signé pour les musiques. Ceci étant dit, QR n'est pas dénué de bonnes idées. Son système d'armes, par exemple, joue sur la patience : plus on ramasse de bonus, plus on a accès à une arme puissante, mais dès qu'elle est utilisée, le compte de bonus redescend à zéro. En plus de franchir la ligne d'arrivée le premier, des objectifs secondaires peuvent intervenir, comme rester en l'air un certain temps après un saut, réussir une pointe de vitesse, etc. Enfin, on retrouve le principe de NGen, au travers de niveaux de vitesse : on débute le jeu au niveau 1, la vitesse augmentant jusqu'au niveau 5, qu'on devine très difficile à jouer tant la vélocité des véhicules doit y être considérable. Quoi qu'il en soit, tout en espérant que l'avenir nous prouve le contraire, nous plaçons peu d'espoirs en ce titre, qui ne sera sans doute pas le WipEout Xbox que certains attendent.

Éditeur : Microsoft • Machine : Xbox • Sortie en Europe : Fin 2002



en bref



L'ENFANT-SURPRISE !

Une femme de 42 ans a mis au monde un petit garçon à son domicile alors qu'elle ne savait même pas qu'elle était enceinte. Le bébé inattendu, né le 31 mars dernier, a été appelé Julien et se porte bien. L'Aveyronnaise résidant à Firmi a confié ne pas avoir eu connaissance de son état. « Je n'ai pas fait attention au retard puis à l'absence de règles, j'avais déjà connu ça lors d'un traitement médical. Et puis je n'avais pris que 5 kg », a-t-elle expliqué.

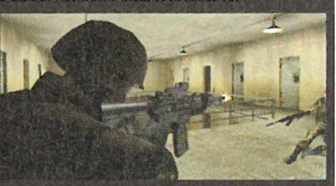


Télex

Décidément, les super-héros ont la cote. Comme Spiderman, le film Daredevil mis en scène par Mark Steven Johnson (Jack Frost) bénéficiera d'une adaptation vidéoludique ! Le développement sera assuré par Encore Software et c'est THQ qui se chargera de la distribution. Sortie prévue pour 2003.

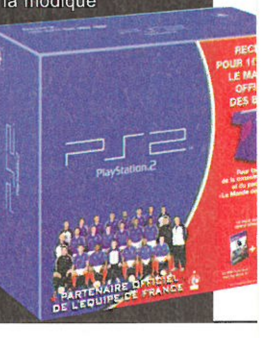
TOM CLANCY, ÇA RAPPORTE

Ubi Soft vient d'annoncer la conclusion d'un accord avec Viacom Consumer Product pour l'adaptation vidéoludique de *La Somme de Toutes les Peurs*, le film tiré du dernier roman de Tom Clancy. Prévue d'abord sur PC, cette production sera portée sur Xbox, PlayStation 2 et GameCube. Le joueur incarnera une équipe du FBI et le jeu utilisera le moteur graphique de Ghost Recon. Affaire à suivre.



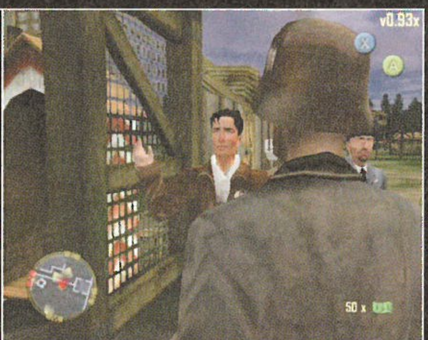
ALLEZ LES BLEUS !

À l'occasion de la Coupe du Monde, Sony a mis sur le marché depuis le 17 mai un événement particulier. En effet, si vous achetez Le Monde des Bleus 2002 et le DVD du célèbre reportage de C+, Les Yeux dans les Bleus, le tout ne vous reviendra qu'à la modique somme de 49,99 euros. Si en plus vous achetez une PS2, pour 1 euro supplémentaire, vous recevrez le t-shirt officiel de l'Équipe de France !

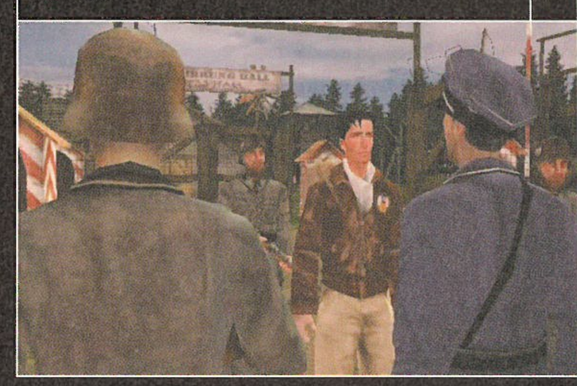



FUN, FIGHT & DROMADAIRES !
SV-FO7
METAL SLUG X™
LE HIT DES JEUX D'ARCADE
MAINTENANT CHEZ VOUS !
PlayStation®
POUR TOUS PUBLICS
hotline
0892.68.94.95
3615 Virgingames
Virgin INTERactive
"" and "PlayStation®" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1999, 2000 SNK Corporation. All Rights Reserved. Published by Agetec Europe LTD.

Prisoner of War Machines : PlayStation 2 et Xbox • Disponibilité : Été 2002

Avec son gameplay subtil, Prisoner of War pourrait bien captiver les joueurs friands de trips furtifs !



FOR EYES ONLY

OUF, LE BORGNE S'EST PRIS UN MÉCHANT VENT ! NOUS L'AVONS ÉCHAPPÉ BELLE ET POURTANT SAURONS-NOUS EN TIRER LES CONSÉQUENCES, TOUTES LES CONSÉQUENCES ? « QUAND LE PEUPLE PERD L'ESPOIR, SA COLÈRE FINIT TOUJOURS PAR S'EXPRIMER. » UNE SAGE PENSÉE TIRÉE DU TRÈS PRÉCIEUX OUVRAGE *LA FRANCE POUR TOUS* ÉCRIT PAR JACQUES CHIRAC EN... 1995. ET SI L'HISTOIRE N'ÉTAIT QU'UN ÉTERNEL RECOMMENCEMENT ? ET SI FOR EYES ONLY N'ÉTAIT QU'UN ÉTERNEL ÉMERVEILLEMENT ? ET SI LA TOLÉRANCE SE RÉPANDAIT ? ET SI NOUS AIMIONS TOUTES LES CONSOLES, TOUS LES JEUX ? ET SI, ET SI...

Espérons que ce remake virtuel de *La Grande Évasion* dispose d'une bonne ambiance. D'un autre côté, vu le cadre champêtre et très accueillant des lieux, il ne devrait pas être trop difficile de se sentir concerné.



ToeJam and Earl III : All Funked Up Machine : Xbox • Disponibilité : N.C.



Yeah man, kiltran, on va foutre le dawa en rappant comme des oufs. Allez, tu checkes ? C'est un peu ça la mentalité de ce sympathique duo décalé désormais prêt à sévir sur Xbox. J'peux pas en dire plus...



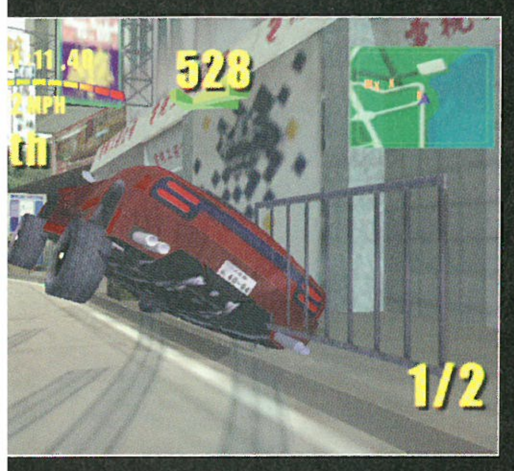


Nouveau perso, Latisha va se la donner grave afin de récupérer plein de rythmes et groover comme une ouf. Ah, j'oubliais, elle pourra aussi planer dans les airs avec une certaine préciosité...

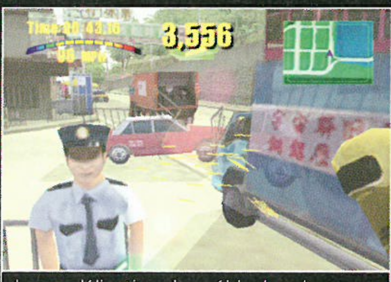


Wreckless : The Yakuza Missions

Machine : PlayStation 2 • Disponibilité : Fin 2002 (au Japon)







La modélisation des véhicules, les passants, la ville... mouais, bah je sais pas pour vous mais graphiquement on dirait de la PSone en lissé. Allez, croisons les doigts, mais alors croisons les très très fort.



Ne soyons pas langue de bois, s'il ne change pas fortement, ce Wreckless PS2 risque de faire mourir de rire les possesseurs de Xbox.



Alors voilà, c'était l'histoire d'un titre dédié à la Xbox et qui, faute de bons scores de ventes, s'est vu porté à la hâte sur PS2. Résultat, le fossé graphique est juste colossal. Un grand frisson en perspective.

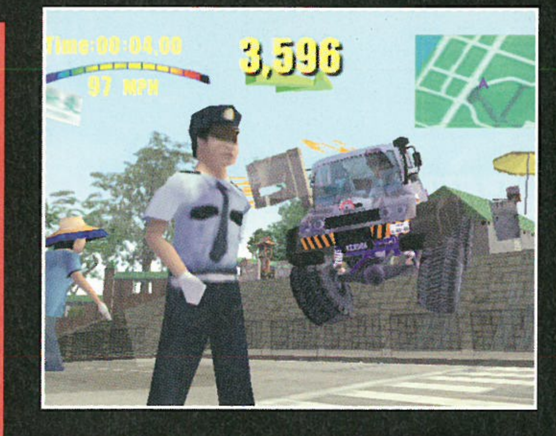


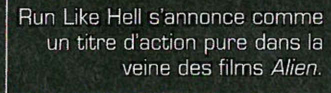
Run Like Hell

Machine : PlayStation 2 • Disponibilité : Automne 2002

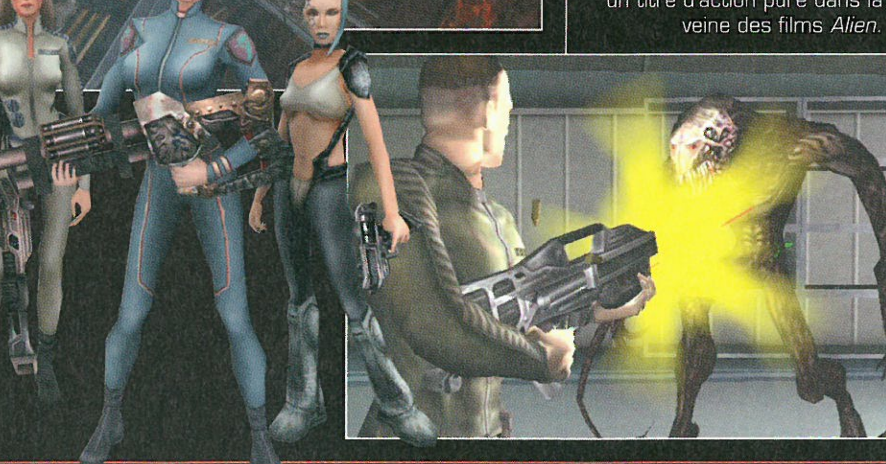


Bien que développé avec le moteur RenderWare (le même que pour Winning Eleven 6), Run Like Hell ne devrait pas trop nous surprendre visuellement. Espérons simplement que l'ambiance soit au rendez-vous...





Run Like Hell s'annonce comme un titre d'action pure dans la veine des films *Alien*.







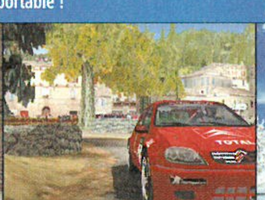
Les nouveautés PlayStation 2 sont en démonstration chez Micromania !

DÉMONSTRATIONS : 12 & 15 JUIN

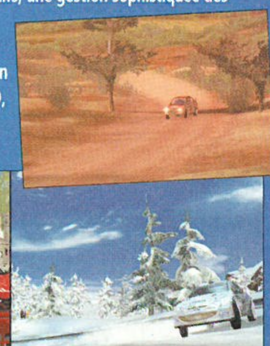
Dans cet épisode de la série des Medal of Honor, le Lt Patterson revient et doit profiter du désordre créé par l'offensive "Opération Market Garden", pour infiltrer les lignes allemandes et voler le bombardier HO-IX, une arme expérimentale Nazie dont la puissance pourrait retourner la situation de la Seconde Guerre Mondiale. 15 tâches cruciales, 5 missions, (au moins 3 niveaux individuels), tous comptant pour le dénouement de l'histoire, de nouvelles armes. De plus, tous les personnages de cet épisode auront une IA plus poussée... Cette nouvelle aventure du Lt. Patterson fera plein usage des capacités graphiques de la console, avec effets spéciaux et bande son à l'appui.



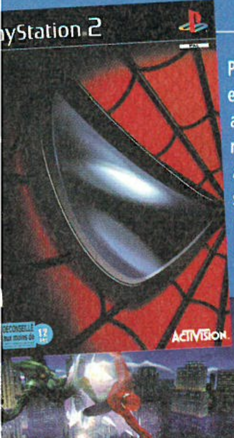
DÉMONSTRATIONS : 26 & 29 JUIN



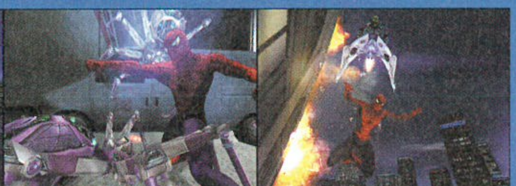
La franchise V-Rally débarque sur les plateformes nouvelle génération PS2 et GBA ! Excellence technologique, réalisme de conduite et sensations garanties au programme ! Près de 13 000 polygones par véhicule, des tracés ahurissants aux décors interactifs, une gestion sophistiquée des dégâts, salissures, en temps réel.
Un mode V-Rally exclusif, plein de surprises ! Et sur GBA, une réalisation de haute facture, une vue cockpit 3D, 256 couleurs jamais vue sur console portable !

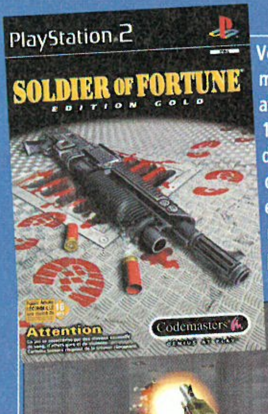


DÉMONSTRATIONS : 3 & 6 JUILLET



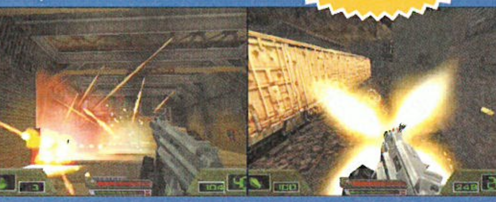
Parker, un étudiant, se fait piquer par une araignée génétiquement modifiée et acquiert des capacités surnaturelles. Mettez-vous dans la peau de Peter, apprenez à maîtriser vos pouvoirs et devenez Spiderman. Faites face à vos responsabilités dans la lutte contre le crime et tentez de mettre fin aux activités machiavéliques du Bouffon Vert. Découvrez vos pouvoirs surhumains : capacité de grimper aux murs, un 6e sens qui vous avertit du danger, une force et une agilité hors du commun... De nombreuses animations, de multiples combos, un nombre impressionnant de supers-vilains, des missions variées mêlant des phases d'action et d'infiltration.





Vous êtes le plus dangereux et craint des 'soldats de fortune' et votre mission est claire : survivre. Traquez votre cible à travers le monde afin de démanteler une organisation de terroristes fanatiques ! Plus de 10 missions à haut risque sur 26 niveaux, de nombreuses armes, localisation des dégâts 26 points d'impact, environnements 3D interactifs ultra réalistes... Mode d'entraînement pour les novices multijoueurs à 4 en écran splitté ou link.





*OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.



*Découvrez **REPLAY**, l'émission du jeu Vidéo sur MCM !*

AVEC fun radio

*Écoutez **SUNSYSTEME** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi à 19 h 30 !*



PARIS

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20
MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07
MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13
MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10
MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43
MICROMANIA GARE ÉOLE
Tél. 01 44 53 11 15
MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 41
MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11
MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33
MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91
MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90
MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Tél. 01 30 43 25 23
MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87
78 MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00
91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99
91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02
92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23
92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41
93 MICROMANIA BEL'EST
01 41 63 14 16
93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07
93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71
94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11
94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45
95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81
95 MICROMANIA OSNY
Tél. 01 30 38 48 18

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16
06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14
13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50
13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35
13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72
13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45
14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82
21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88
31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39
31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20
33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36
34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97
36 MICROMANIA CHATEAUROUX
Tél. 02 54 27 44 40
44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96
44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70
45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54
45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38
49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE
Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58
59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
Tél. 03 27 51 90 79
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tél. 03 21 85 82 84
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77
62 MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51
66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21
67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél. 03 90 40 28 20
67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél. 03 88 07 27 18
68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON
Tél. 03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST
Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92
72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91
72 MICROMANIA LE MANS SUD
Tél. 02 43 84 04 79
74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88
76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15
76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98
76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE
Tél. 02 35 81 16 16
76 MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68
76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66
84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40
86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 38 08

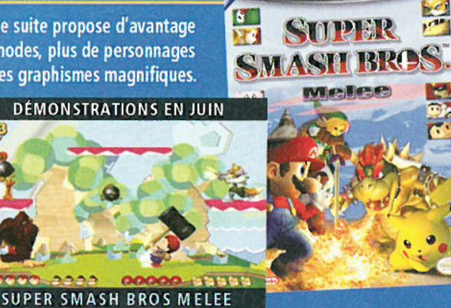


NINTENDO GAMECUBE™ **199€** 1305,35 F



En juin, découvrez les jeux GameCube avec les démonstrations Micromania sur écran géant !

Cette suite propose d'avantage de modes, plus de personnages et des graphismes magnifiques.



DÉMONSTRATIONS EN JUIN

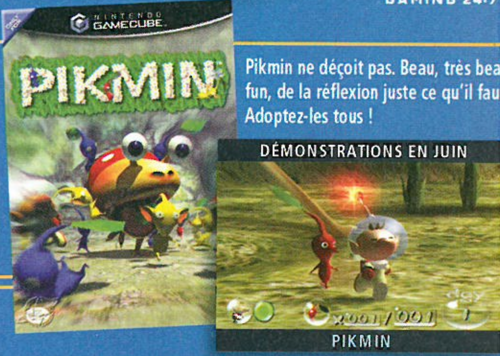
SUPER SMASH BROS MELEE

Chausse tes baskets, branche ta manette et affronte les meilleures équipes NBA !

DÉMONSTRATIONS EN JUIN

NBA COURTSIDE 2002

Pikmin ne déçoit pas. Beau, très bea[u] fun, de la réflexion juste ce qu'il fau[t] Adoptez-les tous !



DÉMONSTRATIONS EN JUIN

PIKMIN



La Mégacarte
5% de remise* différée sur les jeux et accessoires.

*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €. Remise non applicable sur les Consoles.



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SU[R]
micromania.fr

Réservez vos jeux
- dans votre **Micromania**
- sur **micromania.fr**

Ouverture de 11 + 7 = 18 nouveaux Micromania !

77 MICROMANIA BOISSENART
C.Ccial Melun Boissenart OUVERT
77247 Cesson - Tél. 01 64 19 00 36

76 MICROMANIA OUVERT
GONFREVILLE L'ORCHER
C.Ccial Océane - 76700 Gonfreville L'Orcher - Tél. 02 34 47 41 14

56 MICROMANIA LORIENT OUVERT
C.Ccial K2 Lorient - 56100 Lorient
Tél. 02 97 87 01 88

56 MICROMANIA VANNES OUVERT
C.Ccial Carrefour La Fourchêne
56000 Vannes - Tél. 02 97 40 50 98

49 MICROMANIA OUVERT
ANGERS GRAND MAINE
C.Ccial Grand Maine - 49000 Angers
Tél. 02 41 39 99 76

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
C.Ccial Régional Auchan Hautepierre
Place A. Maurois - 67200 Strasbourg
Tél. 03 88 27 72 51 OUVERT

37 MICROMANIA
TOURS ST-PIERRE DES CORPS
C.Ccial Les Atlantes OUVERT
37700 St-Pierre des Corps
Tél. 02 47 44 15 87

42 MICROMANIA ST-ÉTIENNE
C.Ccial Régional Centre Deux
42100 Saint-Étienne OUVERT
Tél. 04 77 80 09 92

77 MICROMANIA VAL D'EUROPE
Espace Ccial Val d'Europe OUVERT
77711 Serris-Marne La Vallée
Tél. 01 60 42 40 68

29 MICROMANIA QUIMPER
C. Ccial Géant - 29000 Quimper
Tél. 02 98 10 06 14 OUVERT

50 MICROMANIA OUVERT
CHERBOURG LA GLACERIE
C.Ccial Cotentin - 50470 La Glacerie

44 MICROMANIA
SAINT-HERBLAIN NANTES
C. Ccial Espace Océan OUVERT
Tél. 02 28 07 22 52 - 44800 St-Herblain

78 MICROMANIA CHAMBOURCY
C.Ccial Carrefour - RN 13
78260 Chambourcy NOUVEAU

06 MICROMANIA
NICE-LINGOSTIÈRE NOUVEAU
C. Ccial Carrefour
Route de Grenoble - 06200 Nice

91 MICROMANIA NOUVEAU
LA VILLE-DU-BOIS
C. Ccial Continent
91620 La Ville-du-Bois

77 MICROMANIA TORCY
C. Ccial Val Maubuée
Route de Croissy NOUVEAU
77200 Torcy

83 MICROMANIA NOUVEAU
PUGET-SUR-ARGENS
C. Ccial Carrefour
83480 Puget-sur-Argens

64 MICROMANIA PAU
C. Ccial Auchan Pau
64000 Pau NOUVEAU

MECHASSAULT & CRIMSON SKIES

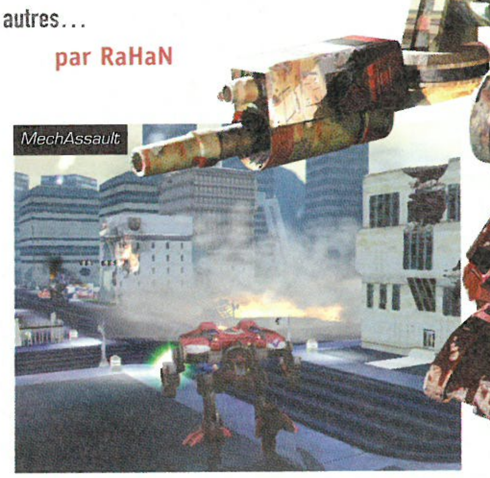
ÉDITEUR : MICROSOFT
MACHINE : XBOX
DISPO. EUROPE : FIN 2002

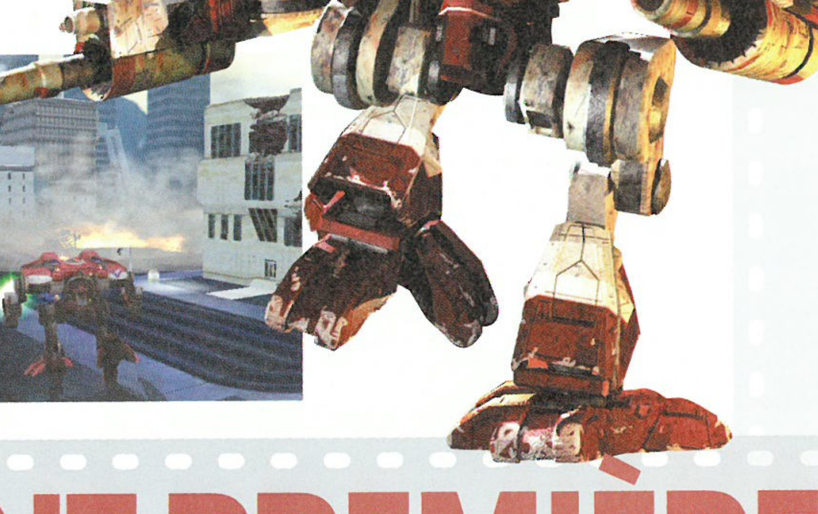
La relève 1st party de la Xbox ?

On le sait désormais : avec l'horrible mode des développements multi-plates-formes, il ne reste plus à chaque constructeur que de maigres éléments pour faire la différence. L'un d'entre eux reste « l'exclusivité » des jeux réalisés en interne par ces mêmes constructeurs, la seule qui soit, semble-t-il, encore promise à une certaine pérennité. Côté Microsoft, on travaille donc d'arrache-pied sur deux titres, entre autres...

par RaHaN


Crimson Skies


MechAssault

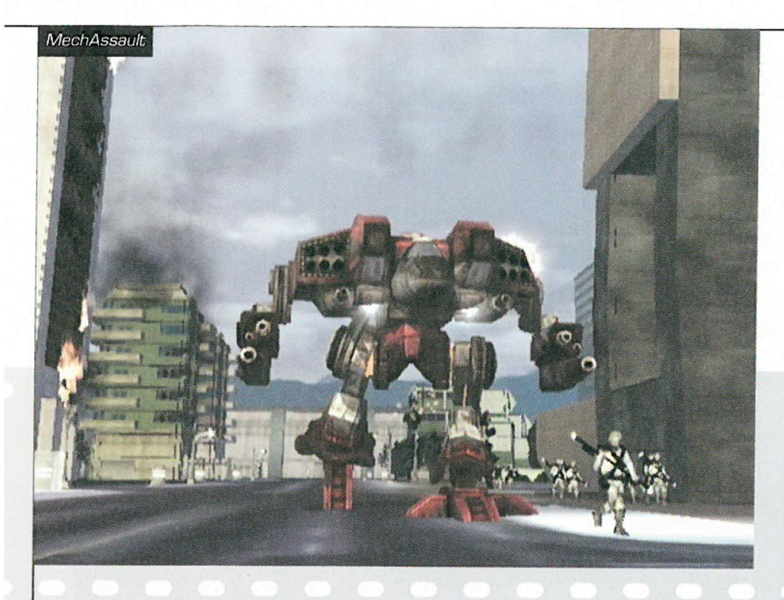


AVANT-PREMIÈRE


Crimson Skies

Si ça continue, je vais bientôt partir en croisade contre les rendus de flotte façon « mercure ». Dans Crimson, ça va encore.

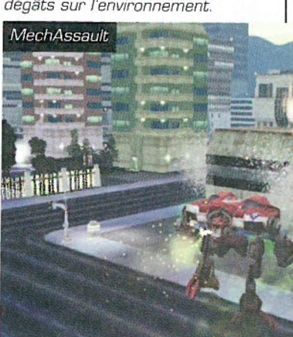
À chaque époque ses pestes et ses croisades. Bien entendu, je pourrais parler politique, avec cette histoire de premier tour et de cyclope qu'on a laissé sortir du domaine du mythe, mais bon, après tout, vous lisez Joypad, alors parlons de problèmes à notre mesure : les jeux vidéo et la bataille de l'exclusivité. Tandis que pour la plupart des éditeurs tiers, le but du jeu tient en ceci : « rentabilité maximum par portages intensifs sur toutes les consoles », il s'agit au contraire pour messieurs Nintendo, Sony ou Microsoft de cela : « rentabilité maximum par signature d'un gros tas d'exclusivités pour vendre plus de consoles ». Évidemment, il y en a parmi eux qui disposent de certains avantages acquis à force d'expérience sur le marché des consoles, mais d'autres, auxquels nous allons nous intéresser ici, n'ont pas le bénéfice d'un quelconque passif en la matière. Ils doivent donc se le faire, et y travaillent d'arrache-pied. Pour ceux qui n'ont toujours pas capté, je parle de Microsoft. Et de leur côté, si la tendance reste pour une bonne partie au doute et à l'attente, malgré un line-up de sortie impressionnant de qualité, une chose est sûre : ils en veulent. Après avoir enfin baissé le prix prohibitif de leur machine, ils nous montrent, en préambule à l'E3, deux des prochains titres développés en exclusivité pour la Xbox. Et puisque j'ai toute votre attention, laissons de côté l'introduction pour passer à la table des matières : MechAssault et Crimson Skies.





Les décors sont assez vivants, avec des gens qui bougent, des véhicules qui tracent sur les routes, etc.

L'un des effets les plus impressionnants de MechAssault reste le rendu exceptionnel des dégâts sur l'environnement.



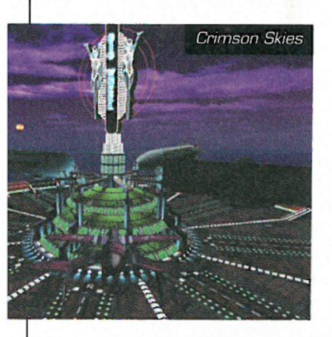
Crimson Skies : High Road to Revenge

Pour ceux qui suivent un tantinet le paysage PC, Crimson Skies doit résonner comme un nom familier. Sorti en septembre 2000, déjà sous la bannière Microsoft, ce titre alliait un travail de fond sur un background solide, engagé par FASA (une firme qui faisait surtout du JDR papier avec des jeux comme Shadowrun ou encore Earthdawn), aux compétences techniques de Zipper Interactive (développeurs actuels de SOCOM : U.S. Navy Seals sur PS2, d'ailleurs). Cette version Xbox, déjà annoncée auparavant, n'est pas une réelle surprise ; ce qui l'est plus, c'est la volonté pour Microsoft d'éviter le simple portage, chose qui eut pourtant été aisée. Si l'identité graphique et de nombreux éléments sont bien entendu communs aux deux versions, la mouture Xbox offre une campagne tout à fait inédite et un gameplay revu. On assumera toujours le rôle de Nathan Zachary, jeune b0goss aux talents de pilote émérite, pour venir à bout d'une quinzaine de missions centrées avant tout sur une action omniprésente, à grand renfort de dogfights de qualité. Si le pilotage reste très arcade, et que les options d'équipement de votre appareil ont disparu pour laisser place à un simple système de power-up à collecter dans les différents niveaux, Crimson Skies Xbox reste riche en sensations et son univers décalé, mêlant piraterie, coucous dans le style années 20 et technologies extravagantes, constitue à lui seul un attrait certain.



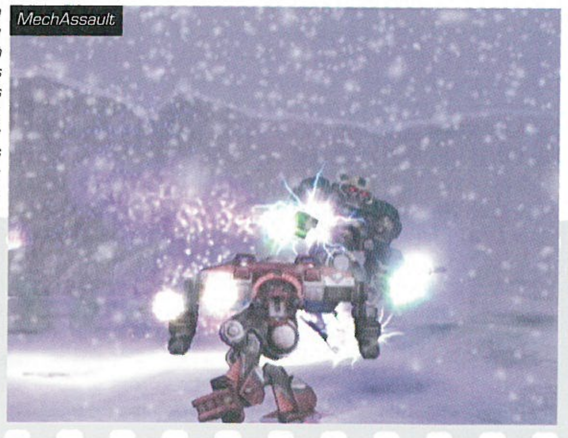
Les missions ont beau être linéaires, plusieurs objectifs s'enchaînent au détour d'un scénario conçu d'un seul tenant, et qui s'ouvre sur l'assassinat du frère de Nathan. Techniquement, cette version s'offre en outre le luxe de graphismes beaucoup plus audacieux que ceux de l'original, pourtant déjà performant en la matière. La façon dont l'avion accuse les dégâts d'une rafale de balles, avec sa carlingue se désagrégeant progressivement, le vol au travers des débris valdinguant d'un adversaire qu'on a abattu, la taille et la qualité des décors et des divers effets… tous ces détails forcent le respect.







On sera bien entendu confronté à d'autres Mechs à plusieurs reprises. Il sera par ailleurs permis d'en récupérer des pièces.

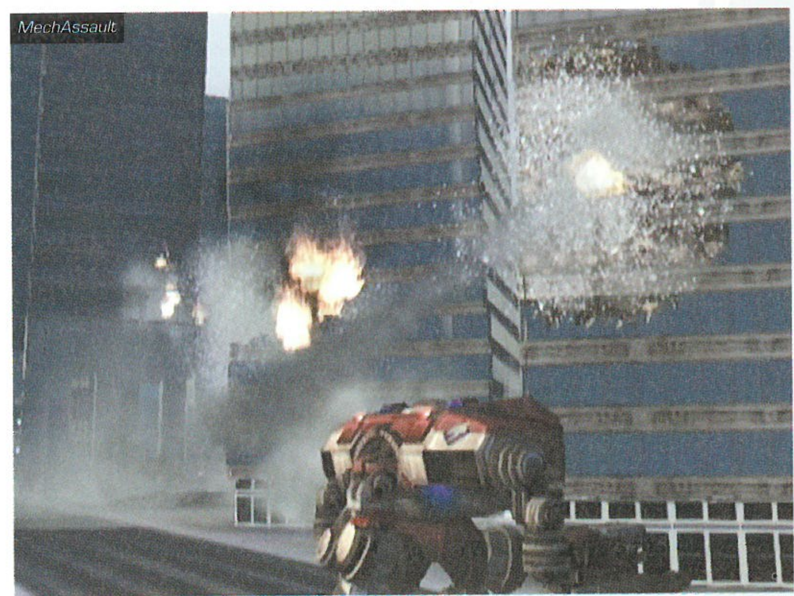




Si, en termes de gameplay, il ne va pas chercher très loin, sa dynamique et ses missions, qu'on prévoit variées, devraient en faire un shoot intéressant, qui plus est doublé d'un mode multijoueur jusqu'à 4 en écran splitté. À signaler d'ailleurs, un mode de jeu intéressant, le « Zeppelin attack », où deux équipes doivent défendre leur base tout en tentant d'anéantir celle des autres.

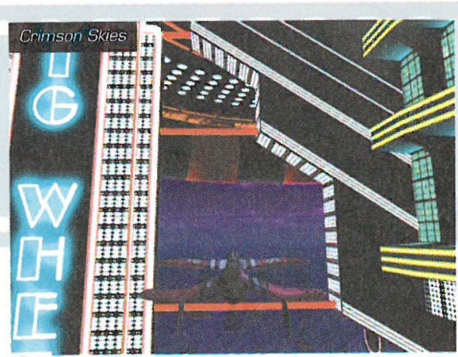
MechAssault

Je me souviens bien de cette mémorable réplique, délicieusement contradictoire, de Greg face à Shogo, un jeu de robot sur PC, que nous montrait Fishbone (*Joystick*) : « Mais fais quelque chose de constructif ! Pète un immeuble ! » Il va être ravi quand il pourra mettre les mains sur ce jeu d'action/shoot, qui propose ni plus ni moins de nous donner les commandes de Mechs de 12 mètres de haut. Douze robots gigantesques pourront en effet nous servir à combattre, en solo, en LAN, écran splitté ou sur Internet, dans des environnements hautement urbains. Oui vous avez bien lu : MechAssault pourrait être un des tout premiers titres Xbox à se jouer en ligne, mais ce n'est pas là son seul attrait. Une campagne solo digne de ce nom s'adjoint à ses possibilités réseau pour en faire un titre complet, mais qui s'annonce surtout particulièrement jouissif, puisque pour la première fois il sera possible de raser entièrement, et surtout à son avantage, les décors. Bien sûr, on pouvait déjà le faire avec Z.O.E., mais ce n'est rien comparé au moteur de MechAssault. Non seulement les impacts sont rendus avec précision, mais suivant le type de bâtiment visé et l'arme utilisée, la conséquence pourra varier. Si vous touchez un immeuble à un point crucial de sa structure, il pourra s'effondrer complètement ; il sera même possible d'utiliser sa chute pour se débarrasser de certains ennemis ! Une simple roquette fera voler les parois de verre en éclats, révélant les snipers ennemis embusqués à l'intérieur, et pourra déclencher un incendie qui rongera peu à peu le bâtiment. Je ne me souviens pas en tout cas avoir jamais vu meilleure gestion de dégâts collatéraux dans un environnement urbain aussi riche que celui de MechAssault. La façon d'accomplir les différentes missions restera en outre à votre discrétion, avec des objectifs évolutifs, de même que la configuration de votre Mech, dont vous pourrez choisir un certain nombre de caractéristiques. Du reste, lorsque vous vaincrez des robots ennemis, vous pourrez, si toutefois ils ne sont pas totalement anéantis, en récupérer des morceaux, ou même changer de monture en cours de mission. En enrobant le tout d'un environnement sonore 5.1 avec des musiques dynamiques, on tient de quoi faire un shoot défoulant, et surtout très intéressant. Bien entendu, il utilisera le micro pour se jouer en ligne, au travers de divers modes, du simple deathmatch à plusieurs types de jeux d'équipe, l'un d'entre eux introduisant un peu de stratégie. Il demandera en effet à chaque équipe de répartir des points de structure entre leurs Mechs et leur base, et de prendre d'assaut la base adverse tout en protégeant la sienne. Du coup, il faudra choisir entre une base très défendue automatiquement et des Mechs légers et peu puissants, ou au contraire des brutes de combat mécaniques mais une base très découverte. Déjà très impressionnant visuellement, on n'attend plus de lui que la confirmation d'un intérêt réel, car on le sait, ce genre peut s'avérer très vite répétitif.



Les débris de verre des façades éclatées retombent en scintillant, tandis que l'impact précis du missile est rendu en temps réel sur la façade.





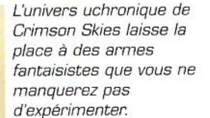




Rapide et agile, le Mech que vous contrôlerez n'en sera pas moins sujet à la surchauffe si vous tirez trop sur la corde.



L'univers uchronique de Crimson Skies laisse la place à des armes fantaisistes que vous ne manquerez pas d'expérimenter.







bigben interactive

CONNEXION USB

CONNEXION MANETTE

Le 1er pistolet avec vibration compatible PS One™ et PlayStation® 2

Compatible avec la technologie Guncon™ et Guncon 2™

GUNSTATION™ 2 GS 5.9

ÉDITEUR : THQ
MACHINE : XBOX
DISPO. EUROPE : FIN 2002

YAGER
Dogfights futuristes sur Xbox

AVANT-PREMIÈRE

Dévoilé lors du dernier E3, puis présenté à nouveau au X'01, Yager fait à nouveau parler de lui ce mois-ci, dans une version plus avancée… Il reste encore bien du boulot pour la petite équipe allemande de « Yager Development » (ils se sont méchamment foulés pour trouver le nom !), mais nous avons tout de même pu nous faire une idée plus précise sur leur jeu, en nous rendant directement dans les locaux parisiens de THQ… L'occasion de rencontrer Timo Ullmann et Uwe Beneke, deux des développeurs, et d'en apprendre davantage sur le gameplay de ce nouveau shoot sur Xbox. Au programme : artillerie lourde, dogfights à gogo, maps gigantesques et missions scénarisées. Allez hop, c'est parti pour le petit tour de ce qu'il fait bon savoir à propos de Yager, avec en sus le plein de nouvelles photos…

par Julo


Un système de lock et un zoom facilitent les dogfights.

Nous sommes à l'aube du 22e siècle, sur notre belle planète Terre… Une fois de plus, ce nouveau scénario futuriste plante un décor géopolitique des plus pessimistes : la quasi-totalité de notre monde est entre les mains de puissantes Méga Corporations, qui se partagent et dirigent chacune une portion du territoire. P…, à force de l'écrire, ça va arriver ! Elles possèdent également leur propre régime et leur propre armée… Les situations peuvent ainsi être tendues, parfois, et c'est justement le cas au moment où l'on se lance dans l'aventure. Dans la peau de Magnus Tide, 28 piges, pilote de combat indépendant, l'histoire vous poussera durant une vingtaine de missions à combattre des hordes d'ennemis à bord de votre vaisseau suréquipé, pour progresser doucement dans un scénario bien présent. Voyez d'ailleurs ici la première caractéristique de Yager sur laquelle les développeurs ont insisté. Vous ne serez pas balancé en pleine mission après un briefing à deux euros : les cinématiques seront nombreuses, tout comme les différents personnages secondaires (amis ou ennemis), qui auront tous un rôle important dans l'alimentation de l'intrigue. Pour donner encore un peu plus de personnalité au tout, vous pourrez également communiquer en pleine mission avec vos alliés et vos ennemis, via un écran vidéo où le personnage en question sera réellement animé. Ces phases de discussion, qui vous informent des objectifs

Les explosions représentent le point technique le plus impressionnant.






Les dégâts sur le vaisseau sont visibles. Il fume, avant de prendre feu et de s'écraser.

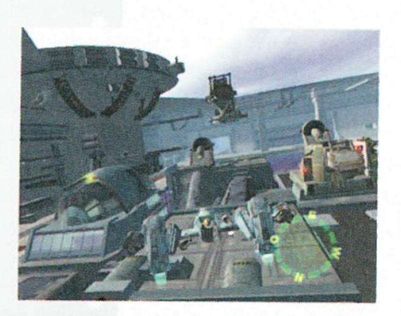


Certaines missions vous demanderont de vous infiltrer sans vous faire repérer. Il est alors conseillé de tirer profit des environnements en rasant le sol.

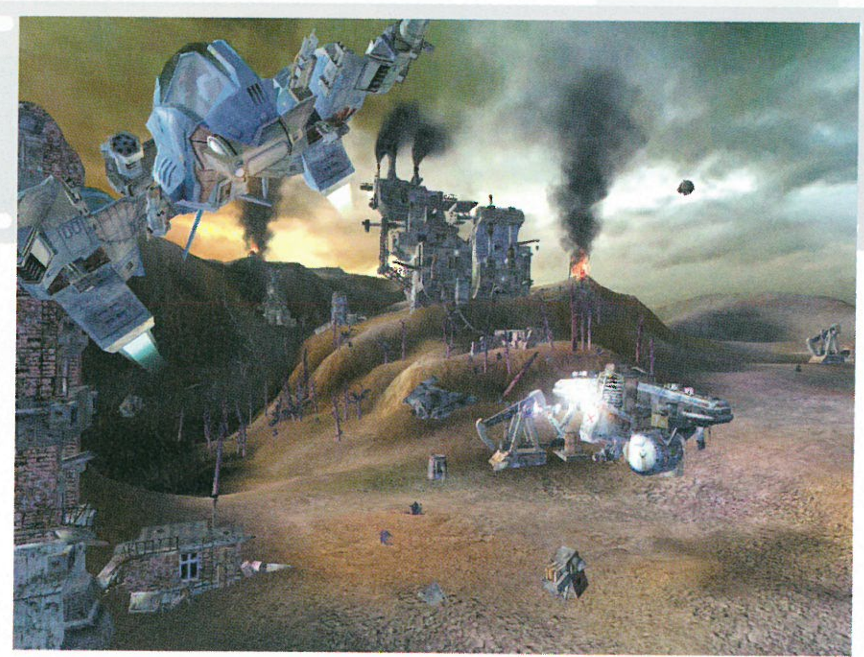
en cours et vous impliquent davantage dans les dogfights, seront néanmoins scriptées. Impossible par exemple de donner des ordres à ses coéquipiers : ces derniers se contentent de vous demander de l'aide (comme dans Starfox), de vous soutenir moralement ou au contraire de vous charrier.

Et sinon ?

Pour parler plus concrètement du gameplay, vous dirigerez la plupart du temps le vaisseau de Magnus, qui propose deux types de maniement distincts. En mode Combat, il se déplace rapidement à une cinquantaine de mètres du sol (aucune mission dans l'espace n'est prévue) et permet d'effectuer des manœuvres évasives, de semer les adversaires et d'attaquer en force. En mode stationnaire, il s'immobilise au contraire et vous permet par exemple de « straffer » (se déplacer latéralement en visant un point précis, comme dans un FPS)... Pratique pour bombarder une zone par surprise, pour raser le sol et s'approcher d'un lieu en toute furtivité. Car selon les missions, les développeurs nous promettent des situations et des objectifs très variés : infiltration, bombardement, dogfight, escorte, sauvetage... Notez d'ailleurs que vous ne serez pas forcément tout le temps à bord de votre vaisseau : certaines missions vous placent aux commandes d'une tourelle de sécurité (sur une base ou





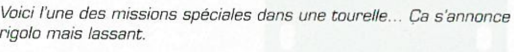


YAGER N'APPORTERA SANS DOUTE RIEN DE RÉVOLUTIONNAIRE AU GENRE, MAIS S'ANNONCE TOUT DE MÊME COMME UN SHOOT PLUTÔT EFFICACE

embarquée dans un vaisseau). Il faudra alors blaster tout ce qui bouge, tout simplement ! Des missions subaquatiques étaient également prévues, mais ces dernières ont malheureusement été zappées pour la version finale. Dans tous les cas, deux vues différentes seront proposées à chaque fois : une extérieure et une cockpit avec laquelle il est possible de jeter des coups d'œil partout et de consulter la carte. Côté arsenal, vous disposerez de 7 armes différentes, chacune étant customisable et upgradable par le biais de bonus cachés. Mitrailleuse, missiles, sniper... Du classique, a priori.

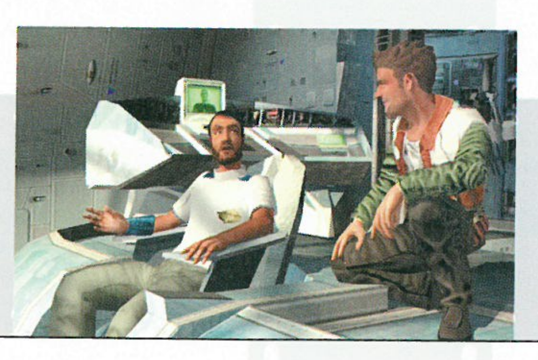
Y a encore du taf !

En ce qui concerne la réalisation pour finir, Yager avait à ce stade du développement quelque chose de plutôt décevant. La modélisation des vaisseaux était soignée, les maps étaient gigantesques et proposaient de beaux reliefs, les explosions étaient très jolies... Certes, mais tout cela tournait de manière pas vraiment pêchue, et surtout avec un affichage très flou qui faisait inévitablement penser aux pires heures de la N64 ! J'exagère un peu, mais on est quand même sur Xbox ! Bon, cela dit, il s'agissait là d'une version pré-bêta (alpha, quoi), et les développeurs nous ont promis un rendu beaucoup plus fin et détaillé pour la version finale, alors on vous tiendra au courant. En attendant le test de la rentrée, on vous reparlera sans doute de Yager dans notre rubrique News, dès que THQ nous fera parvenir une version jouable un peu plus avancée et dès que j'aurai fini mon pain au chocolat.



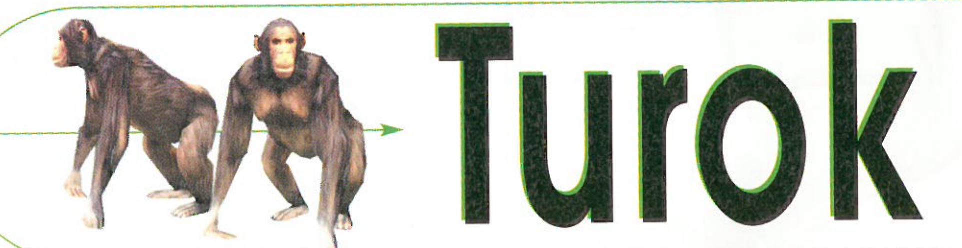
Voici l'une des missions spéciales dans une tourelle... Ça s'annonce rigolo mais lassant.





TUROK EVOLUTION

ÉDITEUR : ACCLAIM
MACHINES : XBOX, PS2, GAMECUBE
DISPO. EUROPE : SEPTEMBRE 2002



Turok

Sang, armes et dinos

La fin de la période hivernale s'accompagne souvent d'une fatigue lancinante. Enfermement prolongé, manque de soleil, notre corps peine à assurer la cadence imposée. Plus efficace qu'une cure de vitamines, Turok Evolution vous balance dans un monde chaotique pour réveiller vos instincts les plus primaires avec comme adage : « tuer ou être tué ». C'est toujours dans l'esprit de la série Turok, certes, mais avec les composantes des nouvelles consoles, l'équipe de développement a poussé le réalisme assez loin pour être dérangeant. Lors de la présentation qui se déroulait sur grand écran, une jeune fille a poussé un cri de stupeur lorsqu'un arbre s'est abattu sur un dinosaure. La scène n'était pas violente en elle-même, juste très réelle. Notre présentateur avait préalablement pris soin de zoomer sur ledit dinosaure afin de nous montrer les mouvements respiratoires émanant de sa cage thoracique. Nous étions dans le rôle du chasseur guettant sa proie, le doigt sur la gâchette, prêt à lui ôter la vie.



La version GameCube n'est apparemment pas aussi avancée que la version Xbox présentée.



Chasse, pêche et tradition

Dans le premier épisode de la saga Turok, on apercevait un singe. Ce petit macaque inoffensif ne pouvait être éliminé comme les autres dinosaures puisqu'il n'était là que pour faire de la figuration. David Dienstbier a ensuite reçu une avalanche de reproches émanant de joueurs (américains) frustrés de ne pouvoir trucider le petit animal. Dans Turok Evolution, il sera possible non seulement de descendre un singe, mais aussi toute sa famille, ainsi que les perroquets sur les arbres, n'importe quel oiseau ou papillon virevoltant dans le ciel ou les grenouilles du coin avec force hémoglobine. Et comme le soulignait notre développeur en chef, « mais on n'est pas obligé de les tuer ! » La progression se déroulera sous forme de missions. Tal'Set évoluera au beau milieu d'un monde organique vivant et arpentera une végétation envahissante, enfoui dans les hautes herbes, en se tenant à l'affût du moindre mouvement. Un animal peut surgir à tout moment, mais on ne sait pas s'il se révélera inoffensif ou non. Attention aux Velociraptors qui se déplacent toujours par deux et tenteront de vous piéger en bondissant sur les côtés ou dans votre dos. Chaque dinosaure bénéficiera ainsi d'une I.A. optimisée pour vous surprendre au maximum. Un arsenal fourni vous permettra de les trucider de mille façons sanguinaires. La grosse mas-





On retrouve un brouillard persistant sur la version PS2 et sur Xbox, surtout lors des phases de jeu qui se déroulent dans la jungle.

PS2



DAVID DIENSTBIER, DIRECTEUR DES STUDIOS ACCLAIM À AUSTIN, NOUS A RENDU UNE P'TITE VISITE DE COURTOISIE POUR NOUS PRÉSENTER LES NOUVEAUX ÉLÉMENTS APPORTÉS À TUROK EVOLUTION.

Evolution

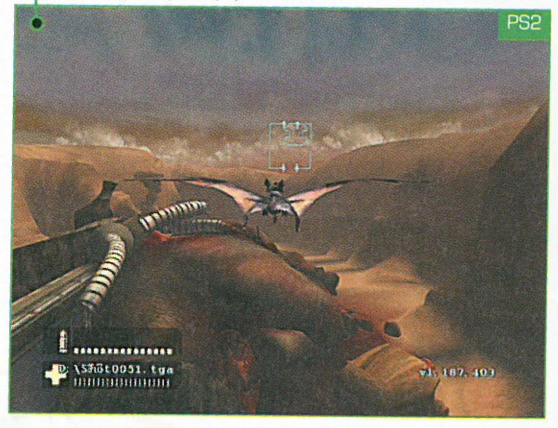


Ces gros fourbes de Velociraptors se déplacent généralement en bande et pourront surgir derrière vous pour vous piéger.

La végétation n'est pas aussi détaillée que dans Halo, mais l'effet est plutôt convaincant.



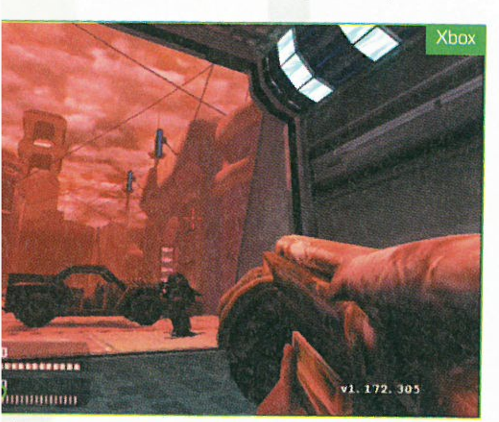
Les phases aériennes représenteront 20 % du jeu à bord d'un ptérodactyle super équipé.



Les troupes ennemies pourront utiliser des éléments du décor pour se protéger, comme une table en guise de bouclier.



sue de base possède un double effet tranchant, un côté aiguisé pour décapiter et un côté garni de clous pour laisser libre cours à vos pulsions de serial killer. Toutes ces manœuvres sont accompagnées de bruits assourdissants. Dans votre besace également, un lance-roquettes qui fait gicler ses munitions dans tous les sens pour que votre proie n'ait aucune chance de s'en sortir, un lance-flammes pour griller les hommes-reptiles en les faisant gesticuler comme des marionnettes macabres, ou un super gun 3 en 1 qui allie la puissance de la mitraillette, du fusil à pompe et du simple pistolet. Il sera possible d'utiliser des grenades munies de picots qui viendront s'agripper à leur cible mouvante pour l'exploser en menus morceaux, un fusil qui envoie des fléchettes en acier et le clou du spectacle, le fameux cerebror version 2002, cet énorme fusil qui jette une multitude de billes sur le faciès de votre ennemi pour le détruire de l'intérieur. Un spectacle d'un goût sûr qui ne nous a pas encore été présenté. La véritable panoplie du petit tortionnaire à la portée de tous, c'est aussi ça la démocratie.



Les armes pourront être améliorées. Il existe même un flingue qui réunit 3 armes en une.

Boucherie production

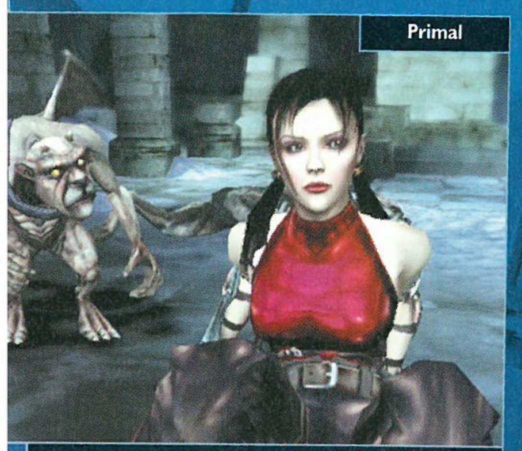
Tal'Set l'Indien va batailler sec pour se défaire des troupes de Lord Tyrannus, un reptile mutant super « evil ». Il aura la possibilité de former des équipes et guider ses hommes en leur donnant diverses consignes. Ces derniers évoluent en utilisant l'espace de manière stratégique. Une table pourra par exemple être renversée pour servir de bouclier. Les troupes adverses useront de tactiques similaires pour se protéger. La majeure partie du décor pourra être détruite. Il sera important de reconnaître l'ennemi afin de pouvoir l'affronter efficacement. Le pouvoir des armes aurait-il des limites ? Le mode Multijoueur accueillera entre 2 et 4 joueurs, mais pas de mode Coopération au programme, et encore moins de mode Online. Près de 20 % du jeu se déroulera dans les airs, aux commandes d'un oiseau préhistorique super équipé. Il s'agira dès lors de libérer une cité envahie par les troupes ennemies ou de combats aériens en bonne et due forme avec destruction de dirigeables, de tours de contrôle ou tanks avec explosions à gogo et communication possible avec les troupes au sol. Peut-on dire que Turok Evolution est un jeu bourrin, pour les bourrins ? Le jeu s'adresse avant tout à un public américain, celui qui plébiscite des titres comme Deer Hunter, mais également à tous ceux qui peuvent faire la différence entre tuer « pour de faux » et « pour de vrai ». Parce que banaliser la violence n'est pas un exercice anodin. C'est sans doute parce que l'on m'a toujours répété que c'était pas bien de faire du mal aux autres. Il est d'ailleurs temps pour moi de m'éclipser et d'aller méditer sur mon rocher pour me recueillir sur le sort de tous ces animaux en 3D qui vont être désintégrés dans d'atroces souffrances pixellisées.

Par Karine

L'Overlord de Sony

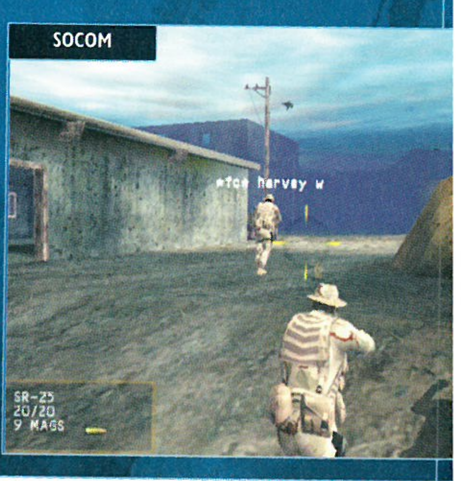
Pour ceux qui n'auraient pas compris le titre de cet... euh, pardon... Face aux assauts de Nintendo et Microsoft, Sony a décidé de montrer les crocs ! Nous sommes donc partis sillonner le monde (mouais, enfin, l'Angleterre et les États-Unis) pour découvrir les prochains titres forts de la PlayStation 2. Présentation de bourgeois avant d'en savoir plus à l'E3. Du journalisme total, les gars...

Sony secoue la PS2



Poussés à s'entraider, la relation entre Jen et Scree n'aura de cesse de s'intensifier au fil de l'aventure.







THE GETAWAY
GENRE : ACTION
DISPO. EUROPE : FIN 2002

PRIMAL
GENRE : ACTION/AVENTURE
DISPO. EUROPE : HIVER 2002

LE MONDE DES BLEUS 2003
GENRE : SIMULATION DE FOOT
DISPO. EUROPE :
SEPTEMBRE 2002

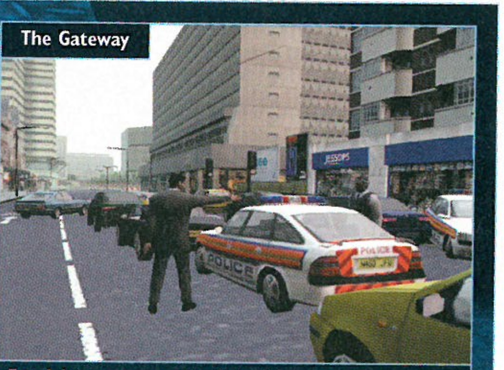
EYE TOY
GENRE : EUUH, NOUVELLE TECHNO !
DISPO. EUROPE : FIN 2002

SLY RACOON
GENRE : PLATE-FORME/ACTION
DISPO. EUROPE : FIN 2002

RATCHET & CLANK
GENRE : PLATE-FORME/ACTION
DISPO. EUROPE : FIN 2002

SOCOM: U.S. NAVY SEALS
GENRE : ACTION-TACTIQUE
JOUABLE ONLINE
DISPO. EUROPE : N.C.
(ÉTÉ 2002 AUX ÉTATS-UNIS)

Puisque la vie est ainsi faite et qu'il faut un début à tout, ouvrons ce dossier dédié aux futurs projets Sony par la partie anglaise de notre périple « ounternazionale ». Direction Londres, et plus précisément le désormais célèbre Studio Soho. Premier arrêt : **The Getaway**. Hum, l'arlésienne, le gouffre financier de Sony C.E.E. aura-t-il profité de ces longs mois de silence pour émerger de sa chrysalide ? À suspense insoutenable, réponse de bon vieux normand : oui, mais ! Pas de doute, un travail colossal a été abattu depuis l'année dernière et si l'aspect technique semble désormais bien maîtrisé, de nombreux réglages devront encore être effectués pour rendre le titre incontournable. Du côté des agréables confirmations, on découvre avec plaisir que la modélisation de Londres atteint désormais des sommets de photo-réalisme, et même si les couleurs restent assez ternes, l'immersion est immédiate. Petite surprise, nos remarques de l'année dernière concernant la prise en compte des changements climatiques ou la gestion jour/nuit ont été entendues et devraient renforcer le réalisme des situations (vous auriez imaginé Londres sans sa pluie ?). D'un pur point de vue comptable, il vous faudra composer avec plus de 65 véhicules (tous avec licence : Alpha Roméo, BMW, Range Rover, etc.), dont les fameux bus londoniens. Classe, surtout que chacun possède un comportement routier distinct. L'aventure à proprement parler s'illustre par son caractère mature. Visiblement inspiré par l'ambiance de films tels que *Snatch* (en version moins drôle), **The Getaway** propose une histoire très riche articulée autour de Mark (un gangster repenti mais forcé à replonger pour sauver son fils kidnappé) et Frank (jeune flic à la poursuite de Mark). Au programme de cet habile mélange entre Driver et un jeu d'action pur (ça shoote sévère, tout en introduisant des passages plus furtifs), une série de 24 chapitres (12 pour Mark, 12 pour Frank), chacun sous-divisé en 3 missions. Intéressant aussi de constater qu'aucun temps de chargement ne s'effectue entre conduite (dans la rue, bah oui) et séquences d'action (en intérieur). Votre liberté de déplacement reste d'ailleurs impressionnante puisqu'il est possible de sillonner Londres dans ses moindres recoins. C'est une certitude, les développeurs de **The Getaway** sont de vrais maniaques de la précision, une attitude qui explique les millions d'euros engloutis dans le projet depuis 3 ans maintenant (le jeu était initialement prévu sur PSone !). Un projet aussi colossal que périlleux, mais qui semble de plus en plus promis à un bel avenir. Seul petit hic pour l'instant : la jouabilité pas toujours optimale. Toutefois, vu les progrès opérés ces derniers temps, on espère que les réglages de gameplay (caméra trop nerveuse, jouabilité trop sensible, conduite peu aisée) seront probants. En attendant l'E3 pour nous forger une opinion plus précise, il est déjà temps de se mouvoir docilement jusqu'à Cambridge afin d'apercevoir de plus près l'une des productions les plus prometteuses de l'année : **Primal** ! Et puis, l'avantage avec ce dossier, c'est qu'il vous suffit juste de passer au paragraphe suivant, alors que nous, nous avons galéré dans les bouchons londoniens rien que pour vous. C'est pas beau l'altruisme ?



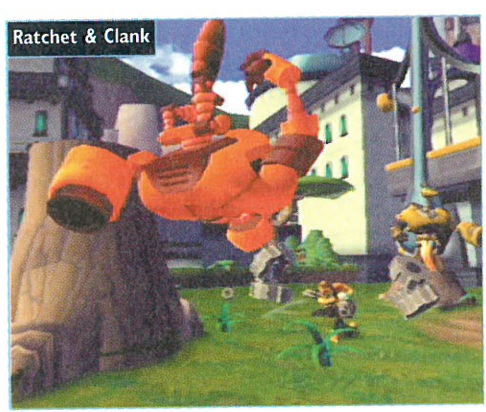
Forcé à transgresser les interdits pour sauver son fils, Mark devra souvent faire parler la poudre avant de mener à bien ses missions.

L'appel de la bête

De tous les projets internes à Sony, **Primal** constitue probablement mon coup de cœur. Développé avec passion par l'équipe de Studio Cambridge (MediEvil), **Primal** a volontairement maintenu le secret, décuplant ainsi l'excitation lors de cette première présentation officielle. En attendant de vous en révéler plus sur le scénario tortueux, sachez simplement que dans un univers sombre et gothique, la balance entre l'Ordre et le Chaos tend à se déséquilibrer sous les assauts répétés d'Abaddon, mage noir aux aspirations démoniaques. Le premier choc est clairement d'ordre

De l'Eye Toy à SOCOM, Sony semble vouloir révolutionner notre manière de jouer sur PS2

visuel. L'univers de **Primal** bat au rythme de la brume qui enveloppe les forêts et plonge les cavernes dans une torpeur envoûtante. À ce titre, les éclairages dynamiques ou encore les ombres qui se découpent sur les murs contribuent à renforcer l'immersion. Cependant, l'élément central du jeu réside dans le duo constitué par Jen (jeune femme volontaire à la Buffy) et Scree, la gargouille de pierre désireuse de vous aider dans votre lutte contre le mal. À l'image d'ICO, chaque personnage dispose d'aptitudes propres qu'il vous faudra judicieusement exploiter afin de résoudre certaines énigmes ou encore repousser les assauts des créatures d'Abaddon. Inscrits dans cette même volonté d'innover, les combats de **Primal** oscillent entre joutes tactiques et combos destructrices (des « silent kill » à la Tenchu seront même introduits !). Une fois placé face à un ennemi, il faudra alterner entre les différents coups (activés par les touches de la tranche ; il est même possible de teaser l'adversaire comme dans un bon KOF !). Les parades sont d'ailleurs très importantes, tout comme les contres. Petit détail important : pour décupler sa puissance, Jen pourra se changer en 4 formes distinctes aux étranges pouvoirs. Bien gérer sa mana et utiliser ses transformations avec à-propos (sous l'eau, inutile d'invoquer le feu par exemple) pimenteront ainsi l'aventure. Finalement, même si quelques réglages devront encore être effectués, ces phases devraient se révéler assez jubilatoires. Et là, je me rends compte qu'il reste encore des dizaines d'éléments bien trippants à évoquer. Aaaah, en vrac, sachez que chaque race d'ennemis s'organise en hiérarchie, chaque ennemi bénéficiant d'ailleurs d'une Intelligence Artificielle propre. Intéressant aussi de savoir qu'il devrait être possible de choisir, pour les cut-scenes, la langue (anglais/français) et les sous-titres comme dans un bon vieux DVD vidéo des familles. Allez, pour le teasing final avant l'E3, rappelez-vous que les apparences sont parfois trompeuses et que Scree n'a pas fini de vous surprendre. Mais chuuut, seul derrière Jen, le voilà déjà qui s'engouffre dans une sombre crypte, la torche à la main...



Ratchet & Clank

SOCOM sur le Net

Le mode Online proposera 12 maps complètement différentes de celles du mode solo. Ces dernières sont vastes et vraiment bien foutues. Pour des raisons de jouabilité, seules les connexions broadband (haut débit) seront prises en compte. En tout, on comptera 3 modes de jeu distincts... Dans chacun d'eux, une équipe SEAL affronte une équipe terroriste (8 joueurs dans chaque équipe au maximum). On commence avec le mode **Demolition**, dans lequel chacune des équipes doit faire exploser la base ennemie. La charge explosive est cachée au milieu de la map, il faut la trouver en premier pour ensuite aller la placer au cœur de la base ennemie. En **Hostage Rescue**, les SEALS doivent s'infiltrer dans le repaire des terroristes pour libérer des otages. Les otages gagnent la partie lorsqu'ils ont éliminé tous les SEALS. Troisième et dernière possibilité : le mode **Suppression**, un Death Match classique. Il suffit de buter toute l'équipe adverse ! L'équipe qui a subi le moins de pertes à la fin du temps imparti a gagné. Question « communauté », les options de configuration de ce mode Online devraient être nombreuses... Vous pourrez créer des clans, organiser des tournois, consulter des statistiques mondiales, discuter dans des lobbies, manger du couscous...



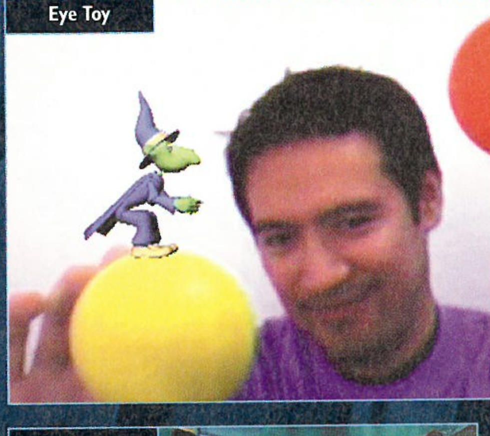
Durant les parties Online, vous pourrez distinguer vos coéquipiers grâce à leur nom, qui apparaît au-dessus de leur tête.

Allez les Bleus ! Allez les Bleus !

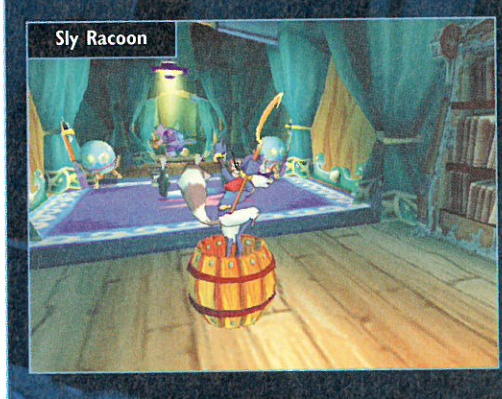
Des sombres sépulcres à l'ambiance intimiste aux plus grandes rencontres de « foutchebole », il n'y a qu'un pas que je me permets de franchir allégrement. Hop, ayé, nous voici en compagnie du **Monde des Bleus 2003**. Eh oui, déjà. Quoi de neuf donc dans cette nouvelle version ? Eh bien à peu près tout, nous assure Tony Racine, le toujours responsable du projet. Ainsi, ce volet 2003 nous proposera une refonte intégrale du moteur graphique. À l'inverse du précédent épisode, plus une seule ligne de code PSone n'a donc été conservée, ce qui permet aux développeurs de pousser la PS2 dans ses derniers retranchements. Résultat : une nouvelle panoplie d'animations (deux fois plus nombreuses qu'en 2002), une modélisation des joueurs sans faille (les visages des stars de chaque équipe sont désormais photo-réalistes, bluffant), une ambiance dans les stades qu'on nous annonce transcendante (les supporters réagissent physiquement aux actions en se levant, faisant la hola, etc.) et surtout une flopée de nouveaux championnats (MLS, J-League, Asia Club Cup, championnats argentin, brésilien, mexicain) et modes de jeu. En tout, près de 650 équipes sont présentes et l'apparition d'un mode Challenge vous permettra de participer à un grand classement sur Internet. L'Intelligence Artificielle des joueurs et, comme le souligne Tony Racine, « principalement celle des gardiens », a aussi été revue pour crédibiliser les



Le Monde des Bleus 2003



Eye Toy

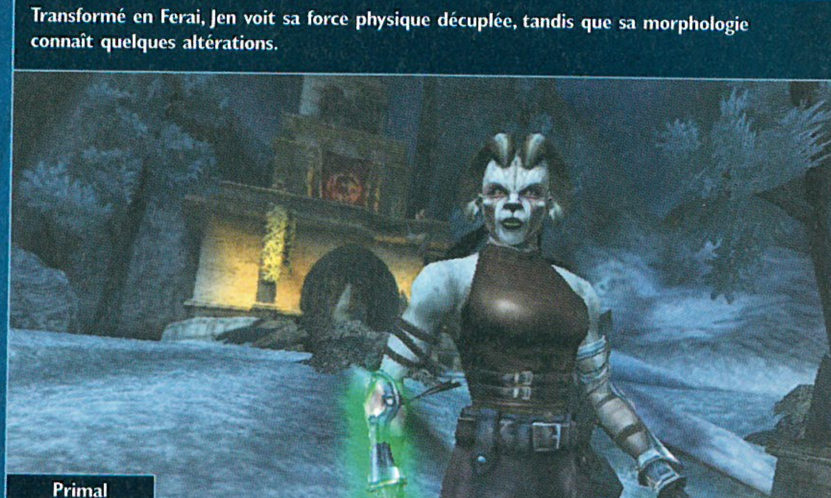


Sly Racoon


Sly Racoon

Sly vient de se faire repérer par un garde : il faut vite agir !

Transformé en Ferai, Jen voit sa force physique décuplée, tandis que sa morphologie connaît quelques altérations.


Primal

phases de jeu. La volonté du **Monde des Bleus 2003** est clairement affichée : créer une simulation accessible mais toujours plus réaliste, et ce aussi bien sur le terrain que dans les tribunes. À défaut de version jouable, nous attendrons de voir, en croisant les doigts, que ce discours d'intention prenne les allures de réalité bien ludique…

Le « vrai » Troisième Monde

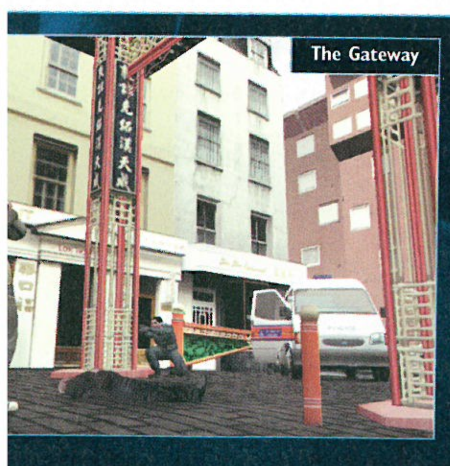
L'**Eye Toy**, kézako ? Il s'agit tout simplement d'une nouvelle technologie articulée autour d'une web cam et mis au point par une équipe de Sony C.E.E. But de la manœuvre : révolutionner notre manière de jouer en supprimant les manettes pour les remplacer par notre corps ! Eh oui, afin de réellement démocratiser les jeux, Sony a décidé de passer à la vitesse supérieure. Désormais, avec l'**Eye Toy**, vous apparaissez sur l'écran et ce sont vos gestes qui déterminent les actions. Exemple concret avec Kung Foo, l'un des premiers titres utilisant cette technologie. À l'écran, des dizaines de ninjas apparaissent, il vous faut les frapper. Si l'un d'eux apparaît en haut à droite, facile, il suffit de donner un coup de poing en haut à droite ! C'est clair, on a l'air bien ridicule à bouger dans le vent devant son écran, mais la sensibilité et la précision de la caméra sont telles que le plaisir devient immédiat. Aucune frustration liée à de mauvais paramétrages (comme c'était le cas pour Police 24/7 de Konami, qui utilisait un système équivalent), juste le plaisir simple de s'amuser sur des jeux un peu farfelus (Window Washing Simulator, une simu de vitrier !) mais très conviviaux. Instinctif, défoulant (eh oui, ça fait faire du sport, mine de rien) et génial à plusieurs (même sans participer, on s'amuse à se moquer gentiment des prestations de ses potes), l'**Eye Toy** fait mouche. Prévus pour la fin de l'année, les premiers titres à profiter de l'**Eye Toy** devraient voir le jour sous forme de compile de mini-jeux bien délirants. Une invention plus qu'attirante qu'il serait trop bête de ne pas suivre du coin de l'œil… oui, bon ça va. Allez, décollage pour les States immédiat ! À toi la main, Julo !

Le raton laveur qui se prend pour Snake

Parmi le reste des jeux Sony qui seront mis en avant à l'E3, nous avons également pu découvrir les trois autres gros projets de l'éditeur, à commencer par un certain **Sly Racoon**. Ce nouveau jeu de plate-forme nous a été dévoilé en exclusivité, puisque les présentations officielles auront lieu dans les allées de l'E3. Vous en saurez davantage le mois prochain donc, mais en attendant, nous avons pu nous essayer au premier niveau et découvrir les mécaniques de base du gameplay, en présence de trois des développeurs du studio Sucker Punch. Ces derniers sont au boulot depuis déjà deux ans et sont arrivés à un résultat plutôt satisfaisant jusqu'ici. Comme vous pouvez le voir sur les quelques photos qui ornent ces pages, la réalisation est de qualité tout à fait honorable, tandis que le jeu tourne très bien et affiche des niveaux plutôt vastes. Les graphismes en cell shading donnent à ce jeu de plate-forme/action un look sympa et une vraie personnalité. Du joli boulot en termes de design. En ce qui concerne le gameplay maintenant, **Sly Racoon** a également su nous surprendre… Le jeu proposera en effet une originalité franchement rigolote, à savoir l'incursion d'éléments de furtivité et d'infiltration à la Metal Gear Solid, le tout dans un univers et une représentation typiquement plate-forme ! Sly, le héros, est un raton laveur issu d'une grande famille de voleurs professionnels. Sa mission sera de retrouver tous les morceaux du « Thievious Racoonus », un livre secret contenant toutes les techniques familiales, en s'infiltrant chez l'ennemi. Clin d'œil amusant, le début de l'aventure vous fera irrémédiablement penser à celui des deux Metal Gear Solid, lorsque le personnage principal communique par radio avec son allié, sort ses jumelles pour observer de loin le premier niveau, reçoit ses premiers conseils et planifie ses objectifs… Sympa. Pour la suite, notre petit raton pourra se plaquer contre les murs, devra éviter des spots lumineux pour ne pas déclencher l'alarme… Le trip infiltration n'a pas été poussé super loin, malheureusement, mais il faut avouer que le concept est plutôt marrant. L'une des phases de jeu que nous avons pu découvrir faisait traverser un niveau tout entier planqué dans un tonneau… Un peu comme avec les cartons de MGS, en plus comique !

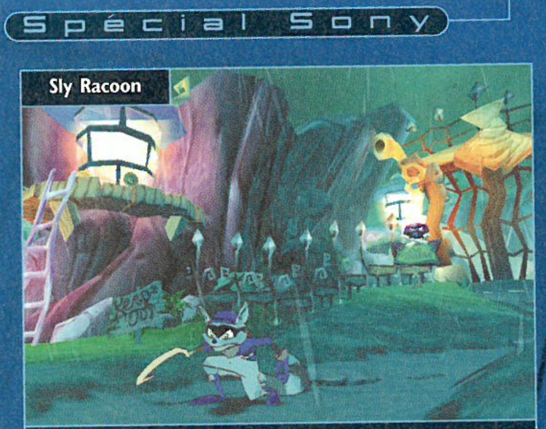

Le Monde des Bleus 2003

Y a pas à dire, quelle classe tout de même ce Stade de France ! Raaah, et un, et deux, et trois… zéro !


The Gateway

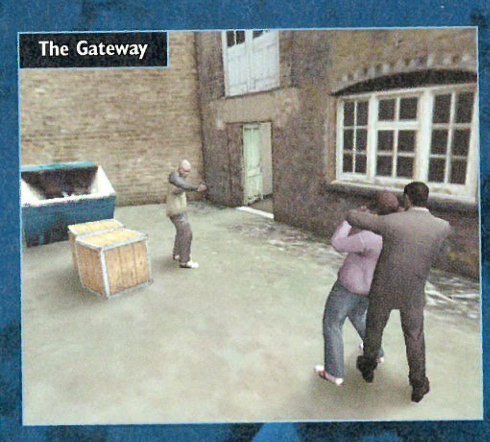


SOCOM


Sly Racoon

Les animations de Sly sont très bien faites : il se déplace silencieusement avec la classe d'un Ninja !


SOCOM


The Gateway

Les modifications de Clank

Voici la seule « upgrade » de Clank que les développeurs ont bien voulu nous montrer : l'helipack. Grâce à cela, Ratchet pourra sauter plus loin, plus haut ou plus longtemps… Une sorte de « gogo gadgeto-coptère », en fait. Plus loin dans le jeu, il semblerait qu'une amélioration Jet Pack puisse faire son apparition, mais on n'en sait pas davantage pour le moment. On en apprendra plus sur ces différentes phases de gameplay à l'E3 2002.

Et un nouveau duo, un !

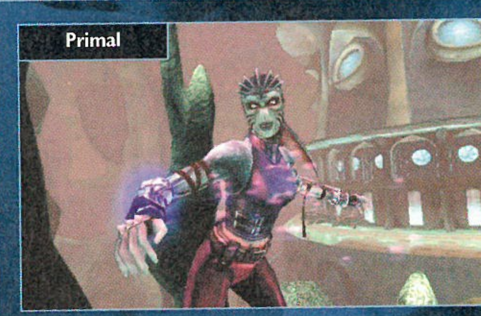
Sans transition, passons à **Ratchet & Clank**, qui devrait représenter le nouveau jeu de plate-forme phare de Sony, comme le fut Jak & Daxter l'année dernière… Cette comparaison n'est pas complètement fortuite, puisque les deux titres proposent une histoire tournant autour d'un duo de héros. Cela dit, question gameplay, le nouveau jeu d'Insomniac (à qui l'on doit la série des Spyro sur PSone) se démarque très nettement. Dans un univers science-fiction typé cartoon, Ratchet et son nouveau pote Clank (un petit robot) se battront pour sauver l'univers d'un empire extraterrestre aux plans maléfiques… Ils se baladeront de planète en planète grâce à leur vaisseau (phase de jeu non jouable) pour découvrir des environnements gigantesques et variés, le but du jeu étant à chaque fois de les nettoyer de toute menace alien. Concrètement, le jeu sera très nettement orienté action et proposera un panel d'armes et autres gadgets très étendu. En dehors de son arme de base (une clé à molette géante, qu'il peut également envoyer façon boomerang), Ratchet pourra ainsi utiliser un gant à grenades, un lance-flammes ou encore un blaster pour se frayer un chemin. Question gadgets, des objets spéciaux comme le grappin l'aideront également à progresser, dans le plus pur style des jeux de plate-forme. La variété des situations viendra de ce très large éventail d'équipements (35 objets différents sont prévus !), tandis que le scénario sera toujours bien présent, par le biais de cinématiques franchement bien foutues et surtout très rigolotes ! Attendez-vous également à jouer des phases complètement originales en plein cœur de l'aventure, comme la course d'overboard, qui devrait être dévoilée lors de l'E3… Autre élément bien venu, et contrairement à Jak & Daxter, le deuxième personnage aura cette fois une véritable utilité ! La plupart du temps, il reste attaché à Ratchet tel un sac à dos, mais il aura tout de même son rôle à jouer en se faisant « customiser » par des mécaniciens. Ces améliorations seront nombreuses et permettront, durant toute l'aventure, de varier le gameplay en le rendant de plus en plus complexe. Grâce à la modification « helipack » (la première du jeu) par exemple, les bras du petit robot pourront se transformer en hélices et permettre à Ratchet de sauter plus haut, plus loin ou plus longtemps. De ce point de vue, on peut comparer les possibilités à celles d'un Banjo Kazooie, pour vous faire une idée… Voilà ! En attendant qu'on vous en reparle, ce **Ratchet & Clank** s'annonce plutôt pas mal, pas hyper original, mais vraiment efficace avec son gameplay bien rodé et sa réalisation très satisfaisante (les environnements sont grands, variés et regorgent de petits détails rigolos). À suivre !


Eye Toy

Complètement hystérique et diaboliquement défoulant, Kung Foo est l'un des meilleurs exemples des mini-jeux utilisant l'Eye Toy. Excellent.

All Team ! Go ! Go ! Go !

« Last but not least », on finit avec un certain **SOCOM: U.S. NAVY SEALS**, qui nous a franchement enchantés… Ce jeu d'action-tactique d'inspiration militaire fut présenté pour la première fois à l'E3 2001, par le biais d'une courte démo, pour ensuite retomber dans un total silence radio. Cette fois, nous avons eu la chance d'y jouer, grâce à une version proche de la finalisa-


Primal


Ratchet & Clank


Le Monde des Bleus 2003

1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le **0899 702 712**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: **56 609**) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

NOUVEAUTÉS: Références en jaune!

CATALOGUE COMPLET: Nous avons bien sûr des **centaines d'autres sonneries** et **logos**, catalogue par téléphone au **0899 702 712**, ou minitel **3617 MONMOBILE** ou web **www.mobiles.fr**.

①, ②, ③... personnalisez VRAIMENT votre mobile!

0899 702 712

Aussi par internet... **www.mobiles.fr** — Et par minitel! **3617 MONMOBILE**

JEUX VIDÉO

56 671 Crash Bandicoot
56 877 Devil May Cry
56 672 Dragon Ball
56 070 Fifa 2002
56 659 Final Fantasy: Thème
56 607 Final Fantasy: Victoire
56 677 Final Fantasy 7: Chocobos
56 973 Final Fantasy 8: Intro
56 606 Final Fantasy 8: Balamb
56 972 Final Fantasy 9: Combats
56 068 Final Fantasy X
56 959 Golden sun
56 726 Gran Turismo 3
56 962 Gta III
56 781 Half Life
56 961 Max Payne
56 608 Metal gear: Pousuite
56 782 Metal gear: Thème
56 937 Metal gear 2: Thème
56 967 Metal gear 2: Tanker
56 968 Metal gear 2: Big shell
56 678 Parasite Eve
56 674 Resident Evil
56 963 State of emergency
56 609 Tomb raider
56 069 Virtua fighter 4
1555 ⊕20 jeux!
1568 ⊕son consoles de jeux!

SÉRIES TV / EMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

56 826 Agence tous risques
56 719 Albator
56 704 Ally Mc Beal
56 603 Amicalement votre
56 820 Benny Hill
56 974 Bioman
56 616 Buffy contre vampires
56 717 Capitaine Flam
56 650 Chapi Chapo
56 610 Candy
56 652 Dallas
56 789 Dragon Ball Z
56 895 Fame
56 617 Friends
56 989 Futurama
56 654 Goldorak
56 029 G.T.O.
56 835 H
56 847 K2000
56 602 L'île aux enfants
56 733 L'inspecteur Gadget
56 629 La panthère rose
56 891 Les têtes brûlées
56 003 Laurel & Hardy
56 735 Les cités d'or
56 615 Les simpsons
56 943 Looney Tunes (générique!)
56 033 Loft Story 1
56 025 Loft Story 2
56 709 Loft Story Up&Down
56 730 Mac Gyver
56 682 Magnum
56 601 Maya l'abeille
56 635 Mission Impossible
56 931 Morning live
56 816 Mystères de l'ouest
56 714 Olive et Tom
56 812 Popstars
56 716 San ku kaï
56 705 South Park
56 876 Star Academy
56 651 Starsky & Hutch
56 946 Teletubbies
56 728 Un gars, une fille
56 947 Woody Woodpecker
56 614 X-Files
1551 ⊕120 séries!
1556 ⊕20 dessins animés!

FILMS

56 942 20th Century fox
56 046 Ali
56 633 Amélie Poulain
56 808 Brazil
56 030 E.T.
56 754 Grease
56 875 Harry Potter
56 658 Il était une fois dans l'ouest
56 715 Indiana Jones
56 639 James Bond
56 792 Jeux interdits
56 990 L'arnaque
56 740 L'exorciste
56 788 La haine
56 040 La soupe aux choux
56 657 Le bon, la brute...
56 038 Le grand blond avec...
56 957 Les bronzés: Y'a du soleil...
56 948 Les bronzés font du ski
56 694 Men in Black
56 002 Midnight express
56 048 Mission Cléopâtre
56 019 New york, New york
56 005 Pont de la rivière Kwaï
56 641 Pulp fiction
56 718 Rocky
56 037 Scarface
56 741 Scream
56 965 Star Wars: Marche...
56 739 Star Wars: Thème
56 966 Star Wars: Finale
56 743 Taxi
56 888 The full monty
56 742 Titanic
56 695 Wild wild west
1553 ⊕20 films!

LOVE & DRAGUE

56 765 Hotel California
56 655 La boum
56 710 La lambada
56 009 Pepito mi corazón
56 028 Sea, sex and sun
56 786 Still loving you
56 890 Top Gun
56 008 Vous les femmes

RAP / RnB

56 993 4 my people
56 046 Ali
56 971 Because I go high
56 612 Belsunce breakdown
56 622 Cendrillon du ghetto
56 644 Clint Eastwood
56 799 Family affair
56 685 Gangsta's Paradise
56 905 Gaz-L
56 796 Ghost Dog
56 049 Got what you need
56 643 It wasn't me
56 054 Le son des bandits
56 694 Men in Black
56 646 Miss california
56 054 No more drama
56 050 Pas à pas
56 062 Perdono
56 906 Qui est l'exemple
56 621 R n'b 2 rue
56 618 Real slim shady
56 693 Regulate
56 634 Stan
56 637 Survivor
56 053 Tourner des pages
56 632 The next episode
56 051 U got it bad
56 770 U remind me
56 619 Walking away
56 047 What's love
56 695 Wild wild west
1554 ⊕20 Rap!

POP / ROCK / GOLD

56 760 Californication
56 940 Cocaïne
56 885 Hit the road jack
56 631 I will survive
56 964 Island in the sun
56 898 J'en rêve encore
56 769 Le vent nous portera
56 952 Les feuilles mortes
56 696 Me gustas tu
56 763 New year's day
56 757 Oye como va
56 641 Pulp fiction
56 020 Singing in the rain
56 790 Stairway to heaven
56 762 Sunday bloody sunday
56 791 Wonderwall
56 913 Yesterday
1561 ⊕20 Pop/rock!

FOOT 2002

56 057 Boom-Anastacia
56 056 Hymne-Vangelis
56 059 On est les champions...
56 058 Tous ensembles-Johnny
56 764 We are the champion
1552 ⊕Hymnes pays!

DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS

56 034 A new day as come
56 613 Aerodynamic
56 001 Boys, boys, boys
56 823 Can't get you out...head
56 642 Daddy DJ
56 950 Eternal flame
56 065 Get the party started
56 956 Gimme, Gimme, Gimme
56 901 I'm real
56 631 I will survive
56 876 La musique
56 063 Like a prayer
56 939 Millésime
56 064 Stach stach
56 061 Toute seule
56 870 Toutes les femmes de ta vie
56 035 Tu trouveras
56 903 Une étincelle
56 709 Up & down (Loft)
56 017 Y.M.C.A.
56 878 Wassup
56 036 Whenever, wherever
1564 ⊕20 Dance
1564 ⊕20 Variétés

REGGAE / ANTILLES / BRÉSIL

56 954 Ba moin en ti bo
56 767 Could you be loved
56 955 Kole sere
56 052 Elle vit sa vie
56 758 No woman no cry
56 066 Rastaman vibration
56 910 The girl from Ipanema
56 953 Vas-y Franky
56 772 Trop peu de temps

RAÏ

56 697 Aïcha
56 698 Didi
56 698 Tellement je t'aime

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB

56 668 Hymne Algérie
56 067 Hymne Brésil
56 666 Hymne Etats Unis
56 660 Hymne France
56 670 Hymne Israël-Hatikva
56 663 Hymne Italie
56 892 Lasciate mi cantare
56 667 Hymne Maroc
56 720 Hymne Portugal
56 669 Hymne Tunisie
1552 ⊕15 hymnes!
56 951 L'internationale
56 007 La cucaracha
56 016 Le temps des cerises
56 969 Mais non mais non
56 604 Pub Dim
56 997 Pub Intel Pentium
56 620 Pub Levi's 2001
56 000 Pub Levi's 2002
56 703 Pub Nescafé-Colegiala
56 810 Pub Nescafé-Open'up
56 022 Pub Schweppes
56 006 Si tu vas à Rio
1557 ⊕10 Pubs

SONNERIES **Alcatel:** 310-311-511 **Ericsson/Sony:** R320s-R380-R520-R600-T20e-T20s-T29s-T39m-T6x **Looker:** S94m **Motorola:** 192-250-280-7389i-7689-V50-V60i&m-V66i&m-V100 **Nokia:** 32xx-33xx-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx **Philips:** 238-268-Ozeo-Savvy-Xenium **Sagem:** 93x-94x-95x-30xx-9500 **Samsung:** R200-R210-R500-R600-R620 **Sendo:** 200 **Siemens:** C45-ME45-SL42-S45-SL45 **Trium:** 110. **LOGOS** **Nokia:** 32xx-33xx-5110-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx **Siemens:** C45-ME45-SL42-S45-SL45 **Alcatel:** 310-311-511. **LOGOS GEANTS** **Nokia:** 33xx-5510 **Alcatel:** 310-311-511 **Siemens:** C45-ME45-SL42-S45-SL45.

Fixtel **3615**, **0892**: 0,34 €/MN **3617**: 0,84 €/MN **0899**: 1,35 € + 0,34 €/MN

2 EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

Espace	.	!	?	:	,	/	@
1	120	121	122	123	124	125	126
☺	☺	☺	☺	☺	☺	☺	❤
127	128	129	130	131	132	133	134

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
110	111	112	113	114	115	116	117	118	119

A	B	C	D	E	F	G	H	
2	22	222	3	33	333	4	44	
I	J	K	L	M	N	O	P	Q
444	5	55	555	6	66	666	7	77
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
777	7777	8	88	888	9	99	999	9999

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le **texte que vous voulez** (prénom, gag...), c'est très simple : **Choisissez** sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, **appelez** le **0899 702 712** ou le **3617 MONMOBILE**, choix *"Vous connaissez la référence"*. Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la **Zone perso**. Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle **référence perso** de votre logo: notez-là, vous pourez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis: il sera **conservé à vie**!



27 799 Zone perso! → Perso: ALLEZ ZIZOU, ON... Réf. perso

23 656 @ Zone perso! → @ 23 656 — Pas de perso: le logo sera centré!

3 LOGOS



Choisissez votre logo, appelez le 0899 702 712 ou le 3617 MONMOBILE, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

(Logo vide : utile pour effacer un ancien logo!) Logo VIDE 23 300

Logo vide : totalement perso! 23 300

23 392 · 23 348 · 23 341 · 23 401 · 23 605 · 23 540 · 23 380 · 23 483 · Algérie 23 438 · 23 699 · 23 696

DISPOS: LOGOS DE TOUS LES PARTIS! CODE FAMILLE 1125

23 713 · 23 437 · 23 693 · 23 570

23 614 · 23 361 · 23 467 · 23 712 · 23 526 · 23 601

DISPOS: TOUS LES OPÉRATEURS ET MARQUES! CODE FAMILLE 1123

23 471 · 23 432 · 23 410 · 23 399

23 533 · 23 318 · 23 536 · 23 539

DISPOS: TOUS LES CLUBS DE D1 ET D2! CODE FAMILLE 1121

DISPOS: SPÉCIAL COUPE DU MONDE! CODE FAMILLE 1144

23 383 · 23 331

DISPOS: DREAPEAUX DE PLUS DE 30 PAYS! CODE FAMILLE 1124

Japon 23 733 · 23 458

23 481 · 23 478

DISPOS: LOGOS DE TOUTES LES CONSOLES! CODE FAMILLE 1122

23 409 · 23 528 · 23 493 · 23 494 · 23 565 · 23 433 · Tokyo 23 705 · 23 707 · 23 710 · 23 654 · 23 594

CODE FAMILLE: nous avons d'autres logos ou sonneries dans une série, mais nous n'avons pas la place de tous les présenter ici. En **tapant le code famille (Ex: 1555 ou 1121)** à la place d'une référence, vous accéderez directement à la liste des logos ou sonneries d'une même famille par exemple, tous les jeux vidéo.

23 394

DISPOS: DES DIZAINES DE LOGOS SEXY! CODE FAMILLE 1126

23 577 · 23 519 · 23 648 · 23 674

Logo GÉANT! 27 724 · 27 803 · 27 749 · 27 754

Logo GÉANT! 27 706 · 27 705 · 27 751 · 27 752

Logo GÉANT! 27 718 · 27 723 · 27 770 · 27 783

Logo GÉANT! 27 772 · 27 773 · 27 701 · 27 709

Logo GÉANT! 27 728 · 27 725 · 27 767 · 27 733

Logo GÉANT! 27 713 · 27 807 · 27 774 · 27 708

Logo GÉANT! 27 720 · 27 806 · 27 805 · 27 804

Logo GÉANT! 27 715 · 27 800 · 27 782 · Logo vide: totalement perso! 27 700

Logo GÉANT! 27 801 · 27 802 · 27 799 · (Logo vide : utile pour effacer un ancien logo!) 27 700

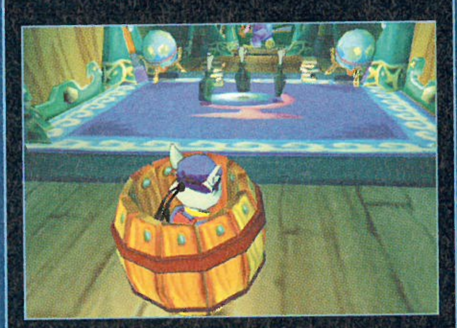
East Coast ou West Coast? That's the question folks!

tion (le jeu sort en août aux États-Unis), et surtout d'en discuter avec les développeurs de Zipper Interactive... Vous incarnerez ici le commandant d'une unité de quatre soldats « Navy SEALS » et devrez mener à bien une douzaine de missions. Les objectifs seront toujours très variés et différents, tandis que le gameplay vous obligera à jouer avec un certain sens du travail d'équipe. En effet, vous ne dirigerez réellement que le commandant, mais devrez toujours user d'un système d'ordres pour « utiliser » vos trois soldats. Concrètement, ce système fonctionne comme une arborescence où l'on choisit un sujet, un verbe et un complément, tout en désignant un point spécifique à l'écran pour valider l'ordre. Une cinquantaine de possibilités sont prévues. Il est possible d'utiliser le menu « visuel » prévu à cet effet... ou bien de profiter du Head Set USB (casque avec oreillette + micro) fourni avec le jeu ! Il suffit alors de maintenir un bouton du pad enfoncé et de donner ses ordres par la voix ! Excellent, d'autant que l'oreillette et la télé fonctionnent comme deux sources sonores différentes : vos hommes vous répondront directement dans l'oreille (« Yes Sir ! »), tandis que vos enceintes s'occuperont des bruitages d'ambiance et des musiques ! Même à grande distance de l'un de vos hommes, vous serez ainsi toujours en contact avec lui et pourrez l'entendre marmonner des choses, vous donner des infos, ou même beugler s'il se fait descendre par un terroriste ! Original, bien vu et franchement trippant. L'immersion devrait être totale, d'autant que le gameplay favorise très nettement la furtivité, le silence... Il est ainsi possible (et même recommandé) de se cacher dans l'ombre, de tirer dans les lampes, de transporter les cadavres pour les planquer, et même d'effectuer des « Silent Kills » à la Tenchu, en arrivant dans le dos de l'adversaire ! L'autre gros point fort de SOCOM: U.S. NAVY SEALS sera sans doute son mode Online, qui s'annonce franchement excellent. Vous en trouverez tous les détails dans l'encadré consacré, mais sachez en attendant que nous avons pu le tester à 16 joueurs, et que tout tournait à merveille ! Un peu de « Lag », mais pas grand-chose comparé au fun que devrait offrir ce mode de jeu, aux maps et missions bien différentes de celles du mode solo... Les Américains pourront en profiter dès cet été, mais en ce qui nous concerne, rien n'est encore prévu pour le moment... Classique : Sony ne sort pas de son silence concernant le marché du Online en Europe, la sortie de SOCOM chez nous demeure donc encore incertaine... Mais cela ne nous empêchera pas de vous en reparler ! On reste « aware », et si une version preview ne se pointe pas avant la rentrée, vous trouverez normalement un Zoom en bonne et due forme au milieu de nos tests import...

Le trip MGS « light »

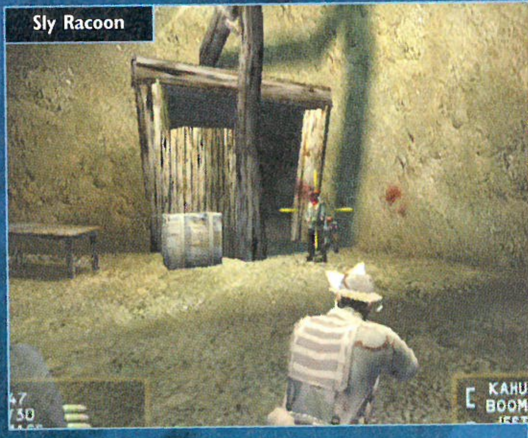


Le mélange plate-forme et infiltration de Sly Racoon est franchement rigolo, mais il semble que les développeurs n'aient pas poussé le délire assez loin... J'en veux pour preuve le fait qu'il ne soit pas possible de s'adosser à tous les murs. Les spots sont choisis à l'avance, comme ici, et indiqués au joueur grâce aux petites étoiles bleues.



Cela dit, ce niveau à traverser dans un tonneau était franchement drôle... Une fois plongé dedans, Sly peut avancer en toute furtivité. Lorsqu'un garde se retourne, il suffit de s'arrêter pour ensuite s'approcher de très près et le surprendre par derrière.

Sly Racoon

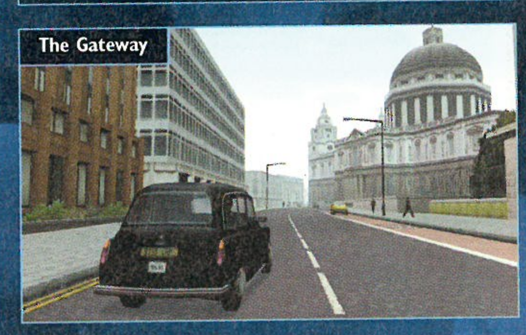


Ratchet & Clank

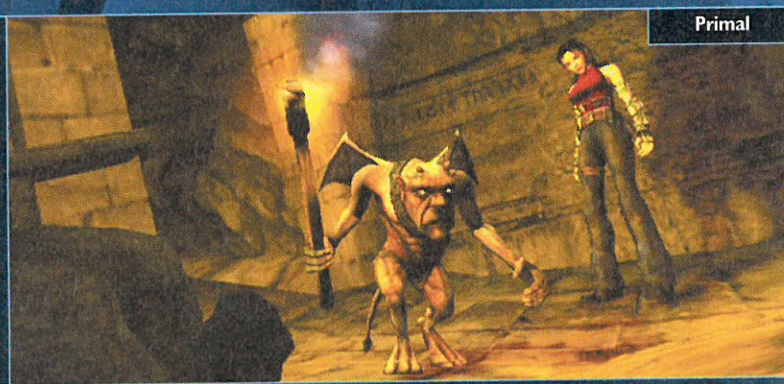


Le grappin représente l'un des gadgets qui varieront le gameplay.

The Gateway

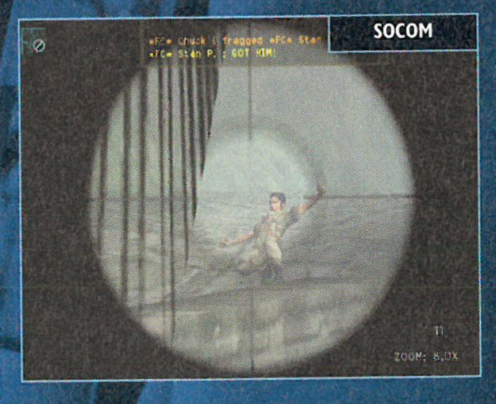


Primal

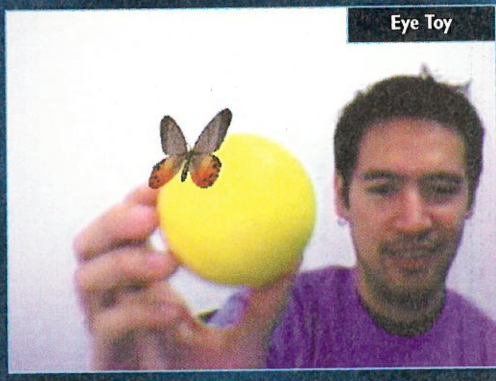


Primal bénéficie d'une ambiance visuelle plus qu'envoûtante. Un aspect qui devrait habilement mettre en valeur la trame narrative complexe.

SOCOM



Eye Toy

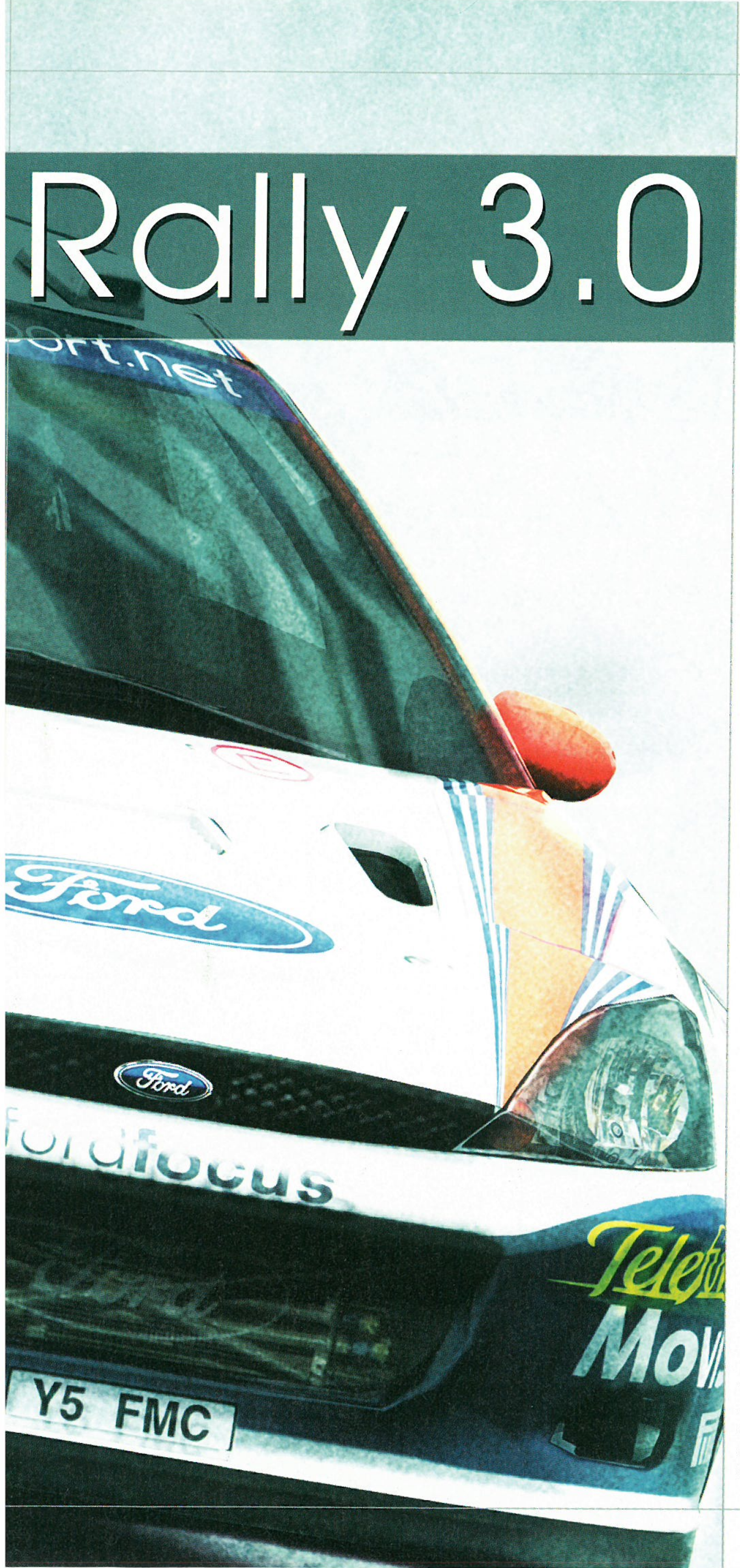




Colin McRae

Rien à se mettre sous la dent depuis la présentation officielle du fond d'écran Colin McRae 3 (CMR3) en novembre dernier. Trêve de plaisanterie, Codemasters fait son mea culpa et nous invite enfin à découvrir une version digne de ce nom !

Premiers rugissements



Éditeur : Codemasters
Machines : PS2, Xbox
Dispo. Europe : Septembre 2002

Le quasi quinquennat qui unit Colin McRae et Codemasters ne s'est jamais arrêté à la simple utilisation commerciale d'une licence. La notoriété du pilote écossais et le talent du studio interne de développement ont propulsé l'éditeur anglais sur le devant de la scène vidéo-ludique, tout en lui offrant une crédibilité rarement atteinte en matière de simulation automobile. Conçus pour la PSone et le PC, les 2 premiers volets de la saga se sont vendus à plus de 4 millions d'exemplaires tout en proposant aux joueurs ébahis que nous étions des sensations inédites pour un jeu de rallye. L'échéance approche maintenant à grands pas. Plus que trois petits mois environ avant de découvrir le jeu qui va tenter de repousser encore un peu plus loin les limites entre réalité et virtualité. Parce que l'on commençait à drôlement s'impatienter nous, l'esprit critique toujours en éveil, en sachant pertinemment que le passage de cette bombe ludique sur les consoles nouvelle génération ne pourrait être qu'un éblouissement de pixels avec une modélisation des bolides hors du commun. Les craintes se portent du côté du gameplay, avec cette question ultime : comment faire, sinon mieux, du moins aussi bien que Colin McRae 2.0 face à une concurrence sans cesse en « amélioration » ? Codemasters nous a donc conviés en Angleterre, dans sa célèbre ferme qui abrite tous ses studios de développement. Un petit tour du propriétaire pour nous montrer les différents produits en gestation comme TOCA Race Driver et Club Football (qui consacrera 15 titres différents à de prestigieux clubs de foot !), avant de passer aux choses sérieuses.

My name is McRae

Alors que les précédentes « aventures » s'intéressaient de près aux bolides et aux différents circuits, CMR3 va, lui, se pencher plus précisément sur le champion du monde 1995 et son fidèle copilote Nicky Grist en mettant à notre disposition toutes les données mécaniques et électroniques recueillies grâce à la télémétrie. L'effet recherché est bel et bien de nous mettre dans la peau de Colin McRae afin de définir les réglages ultimes, ceux pour lesquels le pilote aurait pu opter lors d'une véritable spéciale. Pour ce faire, l'équipe de développement a bénéficié d'une totale transparence du constructeur Ford (avec la Focus) et d'un accès privilégié, sur les circuits de tests, auprès des ingénieurs et mécaniciens.
Cette fructueuse collaboration nous permettra de disputer un Championnat à bord de la Ford Focus sur une durée de 3 ans. Le revers de la médaille étant que cette licence exclusive interdit à Codemasters l'utilisation des autres voitures et pilotes officiels dans ce mode. Certains risquent de grincer des dents à l'idée de ce choix unique imposé ; ce qui ne les empêchera pas de piloter 16 autres bolides dans les autres modes de jeu. Guy Wilday, à la tête du studio de développement, a tenu à nous montrer les détails apportés sur la modélisation des pilotes, en nous précisant que les versions Xbox et PS2 seront identiques. La démo présentée tournait sur Xbox, et nous laissait découvrir

Par Karine

Codemasters nous offre le pack le plus complet possible en matière de simulation automobile

une Ford Focus de toute beauté avec, pour commencer, un zoom sur les pilotes. Ces derniers réagissent à la moindre secousse, inclinent leur tête, bougent leurs épaules ; on peut même distinguer la jambe de Colin McRae appuyer sur l'accélérateur. Le champion du monde des rallyes 1995 n'hésite d'ailleurs jamais à jouer du paddle lorsqu'il trouve un peu de temps libre afin d'apporter ses critiques au produit qui porte son nom. Nicky Grist donnera des indications plus détaillées sur le tracé, par exemple la présence de buissons ou d'arbres gênants. Une attitude qui se veut plus réaliste, tout comme les dégâts infligés à votre voiture. La Ford Focus a fait l'objet d'une inspection méticuleuse de la part des designers qui ont pu retranscrire dans sa quasi-totalité la célèbre voiture de rallye : moteur, châssis, suspension, dont les dommages iront de simples éraflures à la perte d'un élément. Les pneus afficheront une usure graduée en fonction des freinages, qu'ils soient brusques ou plus doux. Il sera même possible d'user la gomme jusqu'à la corde, ou qu'un pneu se décroche et vous oblige à rouler sur la jante ! Le fournisseur de pneumatiques reste le même (Pirelli) et, contrat d'exclusivité oblige, sera le seul manufacturier disponible. La carrosserie encaissera les chocs et affichera les impacts tels qu'ils auront été portés lors d'une collision ; ainsi, le choc d'un tronc d'arbre sur l'aile gauche affichera l'impact en fonction de son intensité. Votre conduite portera également ses effets sur les suspensions qui, en fonction des chocs reçus, modifieront la maniabilité de votre bolide. La Ford Focus nous a été présentée sous toutes les coutures. Le moins que l'on puisse dire, c'est que les designers se sont lâchés sur le nombre de polygones par voiture : 20 fois plus que sur Colin McRae 2.0 qui en comptait 800. Enfin, si j'ai bien compris, on atteint le chiffre record de 16 000 polygones par voiture, chiffre à confirmer certes, mais au vu du rendu graphique, ça semble être vraiment le cas...



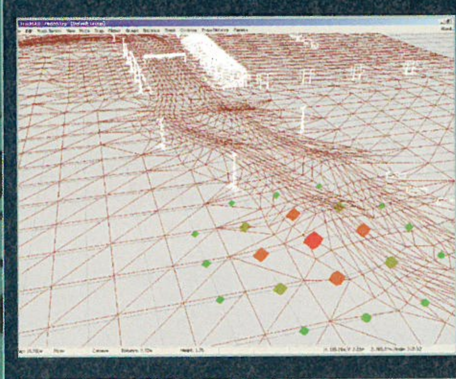
La météo ne changera pas durant la course, qui pourra se dérouler de jour comme de nuit.

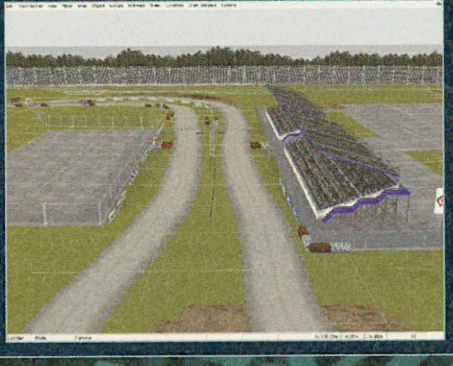
Un championnat unique

Le championnat sera disputé sur une période de 3 ans donc et 6 circuits sur les 8 disponibles qui changeront d'une année sur l'autre : le Japon, l'Australie, la Grèce, la Suède, la Grande-Bretagne, l'Espagne, la Finlande et les États-Unis. Le rallye de Grèce pourra ainsi se dérouler lors de la première année du contrat, et non la suivante, pour être remplacé, par exemple, par celui d'Espagne. Les circuits pourront être courus en mode reverse, et chaque pays offrira une « Super Spéciale ». Au total, le championnat devrait offrir pas moins de 56 tracés. Chacun d'eux, dessiné à la main, reflétera le climat et les aspérités inhérentes au terrain comme des cailloux, de la boue, de la poussière, du gravier ou de la neige. À noter que la météo ne changera pas lors d'une spéciale. On commencera donc la compétition sous un soleil radieux ou une pluie battante, de jour comme de nuit. À ce propos, on a pu admirer en vue cockpit l'effet saisissant des gouttes de pluie qui s'abattaient sur le pare-brise ; le va-et-vient des essuie-glaces n'empêchait pas de voir convenablement la route. Les deux autres vues disponibles seront une vue extérieure et une autre située au niveau du pare-chocs. Plutôt que

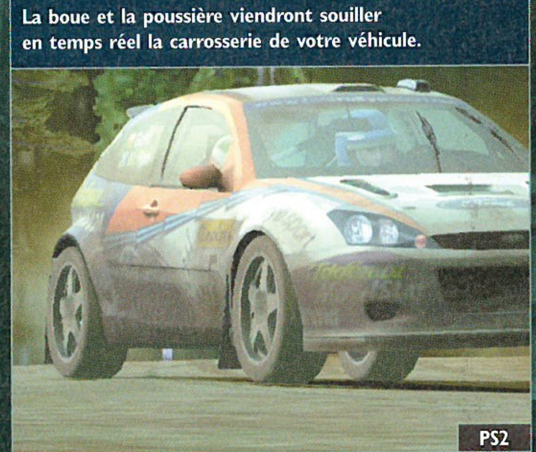
Créer le circuit idéal

Plutôt que de reproduire au millimètre près les circuits de rallye officiels en se basant sur des photos prises par satellite, l'équipe de développement a préféré se charger elle-même de leur création. Mélange d'imagination et de réalité, ils ont été conçus pour garder une certaine dynamique, un rythme mis en exergue par des virages tantôt serrés et tantôt larges suivis d'une ligne droite ou d'une grosse bosse, tout en mettant à profit les surfaces des terrains et leurs caractéristiques. Tout un pan de mur du studio de développement était ainsi tapissé d'esquisses de circuits avec les points stratégiques à mettre en valeur. Interrogé sur la durée de parcours d'une course, Guy Wilday estime qu'un joueur émérite bouclera une piste en 2 ou 3 minutes. Quant à l'intérêt de vivre une course entière en temps réel, à la manière des 24 Heures du Mans, notre développeur en chef n'en voit pas parce qu'une épreuve de rallye doit être, selon lui, courte et intense.









La boue et la poussière viendront souiller en temps réel la carrosserie de votre véhicule.



Il est possible de déborder du tracé de la piste pour prendre un petit raccourci entre les arbres.



Une jolie traînée de poussière accompagne les dérapages ; une jolie giclée de poudreuse la remplacera sur une route enneigée.









Les barrières et panneaux publicitaires placés sur les côtés pourront être allègrement détruits.



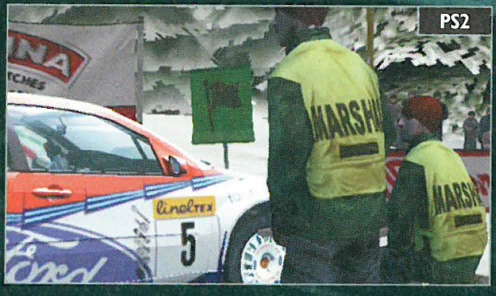
Un comité d'accueil vous indiquera avant chaque départ le classement des concurrents, ainsi que l'état de la piste.

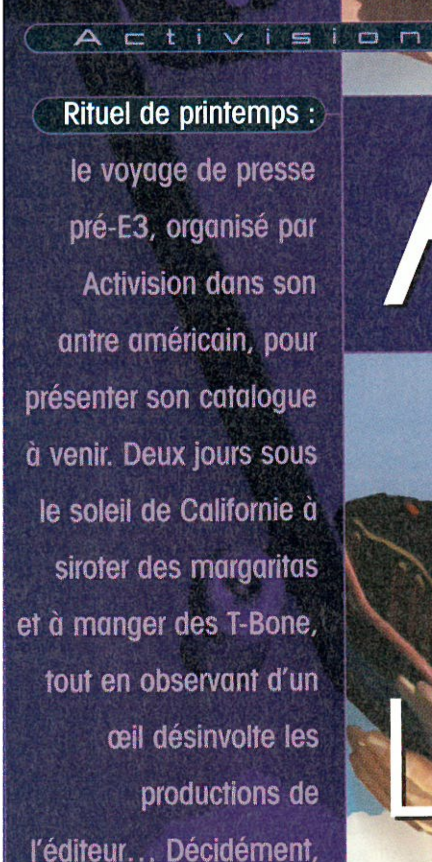


d'utiliser les photos prises par satellite, les développeurs ont préféré dessiner eux-mêmes les circuits afin d'éviter les tracés naturellement ennuyeux et garder un certain rythme en ajoutant un virage en épingle par-ci ou une grosse bosse par-là. Ces tracés risquent tout de même de décevoir les mordus de la simulation qui les trouveront un peu trop simplifiés, mais le public visé est très large. Les réglages de la voiture seront effectués avec une visualisation en 3D de la Ford Focus WRC, juste avant la course. Cette fois, la durée des réglages ne sera pas limitée et ne sera pas comptabilisée dans le temps de la course. Vous pourrez modifier les freins, suspensions, boîte de vitesses, châssis et pneus en tournant le bolide dans tous les sens pour visualiser les pièces défaillantes. Chacun de ces éléments va recevoir des améliorations au cours de la saison ; on pourra ainsi ajouter un système électronique à la boîte de vitesses classique ou utiliser des pneumatiques de meilleure qualité. L'équipe de développement travaillait récemment encore sur la manière dont ces modifications se refléteront sur le comportement de la voiture. Avant chaque départ un petit comité d'accueil vous renseignera sur votre position, l'état du circuit et de votre voiture. Vous ne connaîtrez la position de vos concurrents qu'en consultant une map interactive qui affichera le temps des autres pilotes au moment où ils franchiront la ligne d'arrivée. Ces derniers devraient bénéficier d'une I.A. optimisée qui modifiera leur comportement en fonction de la surface sur laquelle ils évoluent. Ainsi, un pro du tarmac peut assurer au Japon puis éprouver des petites difficultés en Finlande. C'est bien joli cette avalanche de détails, mais la prise en main, ça donne quoi ?

Premières sensations

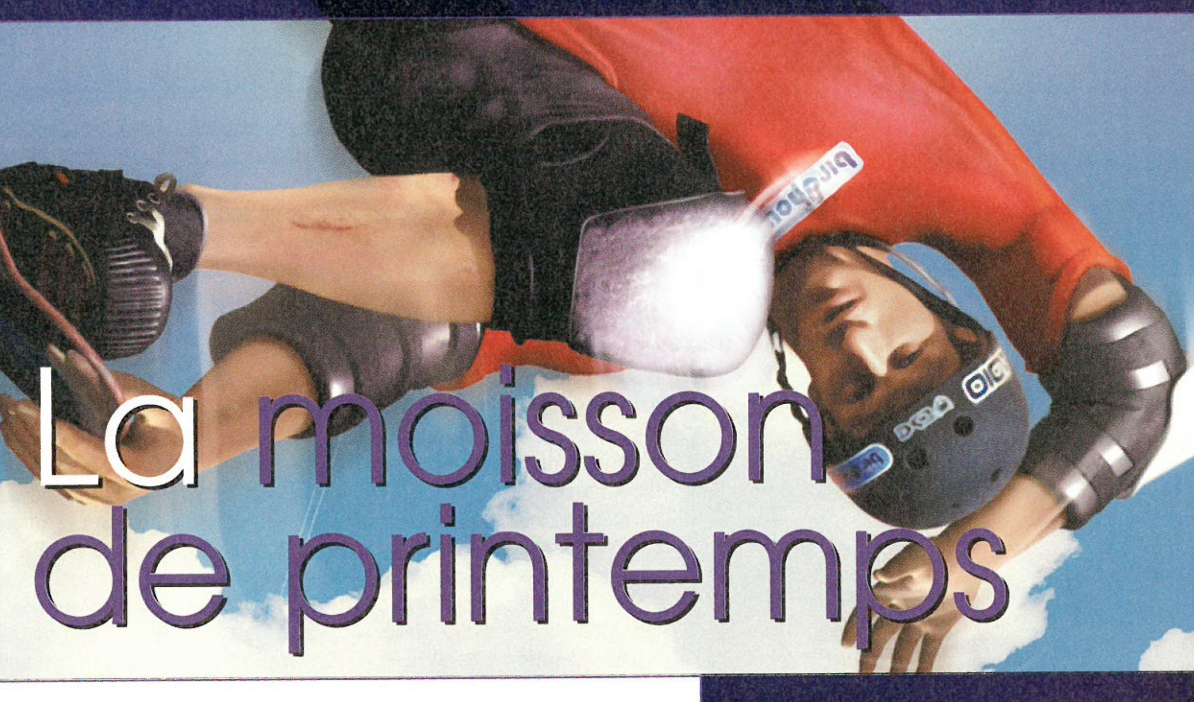
La Ford Focus est méticuleusement détaillée : l'armature intérieure, les reflets sur les vitres, les phares et la totalité des sponsors, tout est à sa place. C'est un vrai plaisir d'étudier la voiture sous tous les angles, de soulever le capot pour admirer le bloc moteur, sans pour autant l'entendre gémir puisque les sonorités étaient réglées sur le volume minimum. Bon, les vrombissements des cylindrées étaient bien présents mais apparemment pas tout à fait optimisés. On n'a pas hésité à jeter la voiture contre les arbres, à défoncer les barrières pour vérifier la qualité des impacts. Les effets n'étaient pas encore tous implémentés mais le résultat s'annonce déjà satisfaisant. On a même réussi à décrocher la portière gauche tout en admirant l'enfoncement du toit après quelques tonneaux. Comme nous ne sommes pas en présence d'un jeu de stock-car, il a bien fallu se résoudre à tester le bolide sur sa vraie valeur. Les sensations de pilotage sont déjà bien présentes et les 2 pistes testées présentaient des tracés très intéressants, notamment une des spéciales se déroulant en Grèce avec un passage en épingle sur un parking (sic) particulièrement réussi. La voiture se comportait différemment sur la neige compacte de la piste ou sur la poudreuse avoisinante et partait inévitablement en tête-à-queue sur une portion verglacée avec perte d'adhérence, l'utilisation du frein à main devenant encore plus délicate. La voiture réagit de manière très réaliste en fonction des surfaces sur lesquelles elle évolue, et laisse dans son sillage une traînée de poussière ou de neige. Une fine pellicule de boue devrait d'ailleurs être ajoutée pour souiller la carrosserie en temps réel. L'effet de grip est bien intégré et on ne sentait pas la voiture osciller sur un axe imaginaire comme c'est souvent le cas dans les jeux de rallye. Cette version nous a été présentée mi-avril et en était à 70 % de son développement. Avec un background pareil, on se demande ce que Colin McRae 3 va laisser à la concurrence. Codemasters place d'emblée la barre très haut, laissant à V-Rally 3 ou Rally Championship les joies d'une conduite plus arcade. À moins que CMR3 se paye le luxe de cumuler les genres. On essaiera tant bien que mal de se frayer un passage sur le stand Codemasters à l'E3 pour jauger les progrès effectués. En effet, la version testée chez l'éditeur anglais n'offrait que quelques circuits dans lesquels tous les graphismes n'étaient pas intégrés ; il ne nous a pas été possible d'essayer d'autres modes de jeu ou différentes voitures. Dire qu'on attend la preview comme le plus aride des déserts attend la pluie est une métaphore encore bien faible.





Rituel de printemps : le voyage de presse pré-E3, organisé par Activision dans son antre américain, pour présenter son catalogue à venir. Deux jours sous le soleil de Californie à siroter des margaritas et à manger des T-Bone, tout en observant d'un œil désinvolte les productions de l'éditeur… Décidément, c'est pas **une vie c'boulot !**

Activision



La moisson de printemps

Est-ce que vous avez vu le film *Snatch* ? Non ? Alors, allez le louer fissa ! Quant à ceux qui connaissent déjà cet excellent polar, ils se souviennent sans doute de cette séquence où le cousin d'Amérique (Avi) se rend en Angleterre pour récupérer son diamant… Une scène culte filmée en accéléré : taxi-avion-passeport-taxi, le tout résumé à l'écran en trois secondes chrono ! Ben voilà, le voyage de presse pré-E3 d'Activision, c'était un peu la même chose : 72 heures tout rond dont 21 d'avion, deux nuits d'hôtel et une journée pour découvrir en avant-première douze jeux à venir sur toutes les consoles du moment (allez… une vingtaine de versions en tout). Pfui, le show à l'américaine, en somme : calibré, chronométré, efficace et sans chichi… Juste le temps pour nous d'esquisser un début d'embryon de prémices de jugement sur chaque titre dévoilé… et pis voilà, c'est fini, merci, on remballe le tout et on part faire nos emplettes à Santa Monica ! Euh, pardon monsieur, pourrais-je prendre le paddle pour essay… Non, chien d'Européen puant, si tu veux jouer, t'attends l'E3 ! Pas touche, no photo, repose ce muffin à sa place et retourne dans ton Tiers-Monde avec ta fièvre aphteuse !! Bon ok, j'en fais un peu trop là, z'étaient très sympas les gens d'Activision… juste un petit peu engoncés dans leurs méthodes de travail capitalo-stakhanovistes (le paradoxe…). M'enfin, faute d'avoir pu jouer pendant des heures, cette petite virée nous aura au moins permis de voir ce que nous réservent les développeurs en orbite autour de la planète Activision… Grosso modo ? Du sport extrême (la gamme O_2), des licences, Tenchu III… et les autres.

Tony Hawk, acte IV

Ils sont beaux, ils sont forts, ils s'habillent gratos chez Billabong, ils n'ont peur de rien, leurs posters trônent au-dessus du lit de Willow et leurs noms font vendre des jeux vidéo par wagons entiers. Ce sont les figures de proue des sports extrêmes et ils s'apprêtent à prendre d'assaut toutes les consoles du moment (PS2, Xbox, GC et GBA)… Allez, commençons par le plus connu d'entre eux, alias monsieur « Nine hundred », l'extraterrestre du grind illuminé par les feux de la rampe, j'ai nommé Tony Hawk ! Pour sa quatrième apparition dans un jeu et son deuxième passage sur PS2, le gars annonce très clairement la couleur : on ne change pas une recette miracle. Tout au plus peut-on y ajouter quelques subtils ingrédients, sans pour autant prendre le risque de changer le goût… En clair, **Tony Hawk's Pro Skater 4** (novembre 2002) ne verse définitivement pas dans la refonte totale… au grand dam des fans de la saga, un tantinet blasés par l'aspect redondant des épisodes passés ! Certes, la jouabilité risque d'être exemplaire (faut dire… rodée comme elle est !), le gameplay parfaitement balancé et la réalisation un cran au-dessus du troisième volet. En revanche, question innovations, la liste ne



Shaun Murray (PS2)

Kelly Slater (PS2)

Maintenir le surfer dans le tube de la vague ne devrait pas être super facile.

Kelly Slater (PS2)

Le rendu de l'eau et la dynamique des vagues confèrent à Kelly Slater un certain peps.

Matt Hoffman (PS2)

Les tricks en BMX sont vraiment classes et les animations super bien décomposées.

Matt Hoffman (GBC)

semble pas folichonne. En fait, la principale nouveauté tient à l'aspect immersif des différents skateparks : les joyeuses cabrioles du père Tony auront désormais pour cadre des lieux beaucoup plus vivants, peuplés et réactifs. Au sein de ces environnements, on pourra causer avec des quidams qui nous lanceront des défis (plus ou moins) à la c... (récupérer les lettres du mot COMBO en exécutant plusieurs figures « linkées », arrêter des sauvageons rebelles, exécuter un certain nombre de figures dans un temps imparti...), participer à des mini-jeux rigolos (un petit tennis avec votre skate en guise de raquette ?) et, plus classique, tenter des tricks métaphysiques en exploitant au mieux les possibilités du décor. Tout cela permettra bien entendu de collecter des thunes et des points, avec en ligne de mire la carrière de votre perso à « manager ». Oui, une sorte de mode Carrière, dont nous ne connaissons cependant pas le fonctionnement en détail. Voilà, pour le reste, TH4 reste définitivement ancré dans ses racines séculaires... Une version de trop pour qui connaît la saga par cœur ? (Activision ne nous a malheureusement communiqué aucune image de TH4 ! Attendons donc l'E3.)

Matt, Kelly **& Shaun**

Remplacez un skate par un BMX, juchez une star de la discipline sur la selle, enrobez le tout d'un gameplay bien huilé, changez le titre du jeu, et vous obtenez **Matt Hoffman's Pro BMX 2** (fin août 2002 ; pas de version GC à l'horizon) ! Oui je sais, ça sent un peu le raccourci facile comme descriptif, mais que voulez-vous, au fond c'est un peu ça... Après un premier passage sur PSone, Matt Hoffman joue en effet au petit jeu de la copie carbone, en singeant son pote Tony Hawk... Jouabilité identique, système de jauge d'équilibre, possibilité de linker les tricks, aires de jeu immenses, modes multijoueurs... Allez, pour faire simple, disons-le clairement : dans TH, on ride sur quatre petites roues, dans MH sur deux grandes (pour la version GBA, la 3D isométrique laisse la place à une sorte de « 2D et demi » : décors en 2D et perso en 3D) : voilà en gros ce qui différencie ces deux jeux !

Les aires de jeu de Matt Hoffman 2 ressemblent à s'y méprendre à celles de TH4.

Matt Hoffman (PS2)



Kelly Slater (PS2)

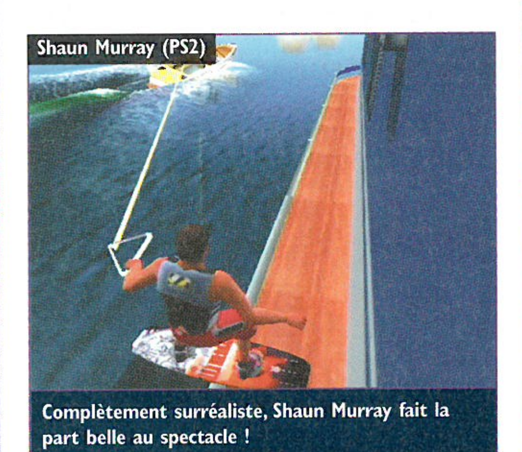
Shaun Murray (PS2)

La liberté de mouvements sera limitée par le trajet scripté du hors-bord, mais les possibilités de figures semblent nombreuses.

Autre poids lourd des sports extrêmes, autre discipline : le très attendu **Kelly Slater's Pro Surfer** (septembre 2002) pointe enfin le bout de sa déferlante ! Et là, juste avant de voir une version tourner, une grosse angoisse nous submerge : toutes les productions dans le genre s'étant royalement noyées, comment les développeurs de Treyarch ont-ils abordé leur sujet ? Bah, de prime abord avec un certain talent ! En effet, la modélisation des vagues, l'animation des rouleaux et le rendu de l'eau s'avèrent réussis et les surfers s'intègrent plutôt bien dans ces environnements chaotiques. Les spots sont réalistes, les figures crédibles et les prises de risques bien grisantes (surtout dans le tube de la vague)... Bref, Kelly Slater s'annonce plutôt bien, même si un doute subsiste quant à la jouabilité et à l'intérêt de la chose sur le long terme. Ce constat s'applique d'ailleurs assez bien à l'autre production estampillée O2 mettant en scène un sport d'eau, à savoir **Shaun Murray's Pro Wakeboarder** (novembre 2002). Déclinaison hybride du ski nautique, le wakeboard en reprend le principe tout en focalisant à mort sur l'aspect figures. En clair, tracté par un hors-bord, on doit « rider » la vague sur une planche spéciale (la position ressemble à celle d'un snowboard) et envoyer des tricks à tire-larigot. Une discipline visuellement très impressionnante, bien casse-gueule... et très difficile à retranscrire en jeu vidéo. Pourtant,

PAR ELWOOD

Wakeboard, surf, skate, BMX... la gamme O2 se porte à merveille !



Complètement surréaliste, Shaun Murray fait la part belle au spectacle !



Les différents spots bénéficient de conditions climatiques variées.

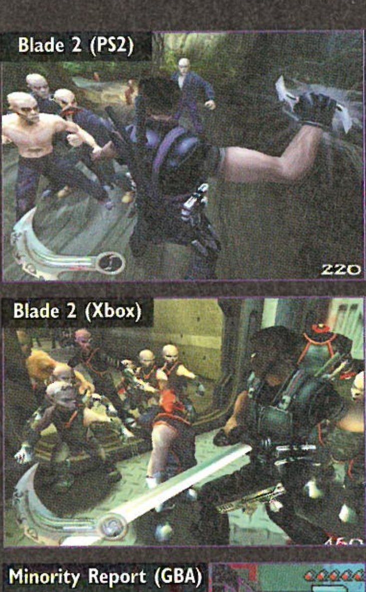
la pré-version dévoilée par Activision laisse augurer du meilleur : le rendu de l'eau est réussi (mention spéciale aux reflets), les animations des wakeboarders sont plutôt bonnes et l'aspect grand spectacle démultiplié par des figures carrément surréalistes. La jouabilité, elle, devrait être calquée sur celle de Tony Hawk (étonnant, non ?) et les développeurs sont en train de plancher sur des modes deux joueurs originaux, à l'image de celui où l'un pourra diriger le hors-bord et l'autre le perso.

Tenchu III : Wrath of Heaven

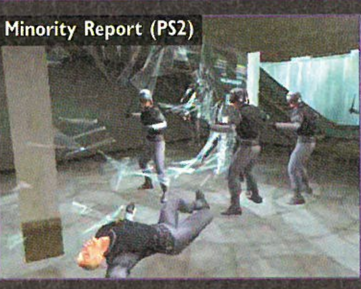
J'aimerais sincèrement en écrire des tartines sur **Tenchu III** (mars 2003), vous décortiquer le jeu par le menu, vous dire que oui, cette suite fait honneur à la saga... même sans Acquire aux commandes. J'aimerais vous raconter ces longues heures passées à manier le très furtif Rikimaru, à mettre à mort des ennemis dans la plus pure tradition ninja, à infiltrer un temple de nuit sans faire le moindre bruit. J'aimerais, mais je ne peux

Le cinéma sous licence

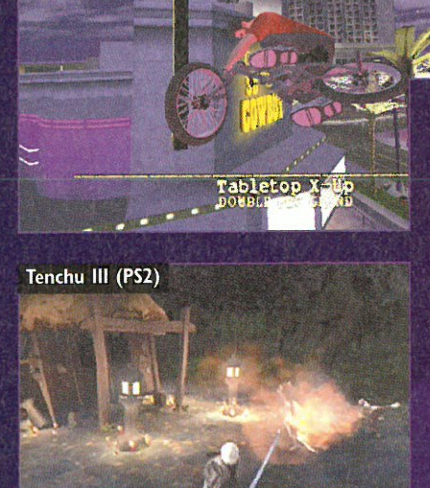
Après le très réussi Spider-Man et à l'heure où la saga X-Men poursuit son petit bonhomme de chemin, Activision n'en finit plus d'ingurgiter des licences cinéma à tout va. Ainsi, nous avons pu découvrir les adaptations Xbox et PS2 (octobre 2002) du film ***Blade 2***, dans lequel le toujours très classe Wesley Snipes reprend le service actif contre des hordes de méchants vampires et autres créatures de la nuit assoiffées de sang. À l'image du long métrage, le jeu s'apparente à une vaste sauterie sanguinolente où tous les coups sont permis. Close-combat tous azimuts, armes surpuissantes qui sentent l'ail, attitudes de poseur du héros, décors glauques à souhait, ennemis innombrables (jusqu'à 30 en même temps !), aucun doute n'est permis : Blade 2 est un beat'em all certifié 100 % bourrin, plutôt joli à regarder, pas finaud pour un sou et d'un classicisme absolu... Plus original, **Minority Report** sur PS2, Xbox, GC et GBA (novembre 2002) est l'adaptation du film éponyme, réalisé par Steven Spielberg d'après une nouvelle de Philip K. Dick (avec Tom Cruise dans le rôle principal). Prévu pour le 2 octobre prochain dans les salles obscures gauloises, il met en scène l'agent John Anderton, un flic bossant pour la division Pre-Crime, un organisme ultra-secret capable de déceler un crime avant qu'il ait lieu et d'arrêter le criminel pour l'empêcher de commettre son acte. Seulement voilà, le jour où Anderton découvre qu'il est le prochain « futur assassin » sur la liste, il décide de disparaître pour démêler l'embrouille et prouver son innocence. Voilà pour le background... L'adaptation, quant à elle, s'apparente à un jeu d'action/aventure à la troisième personne, à l'ambiance graphique proche de Project Eden. Très axé baston, proposant plein de gadgets futuristes (l'histoire se déroule en 2080), Minority Report semble avant tout briller par ses animations. Les mouvements des persos sont en effet très fluides, parfaitement décomposés, et ils adoptent des attitudes et une gestuelle vraiment classes (sauf sur GBA, où l'on a affaire à un bête beat'em all très moche). Quant à l'intérêt intrinsèque de la chose sur le long terme, on attendra une version jouable pour se forger un jugement plus précis...

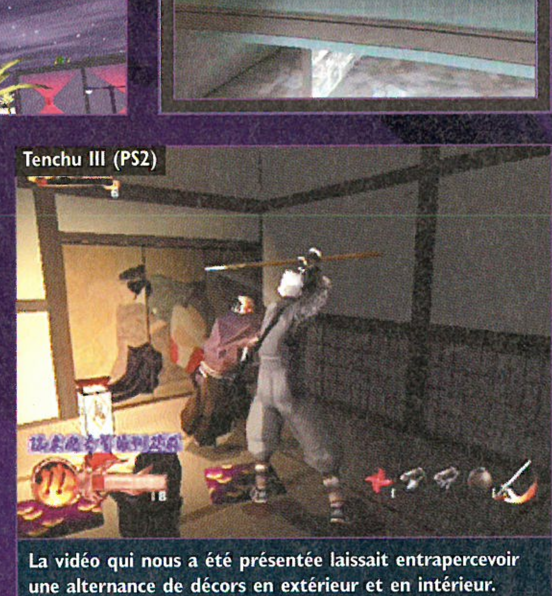








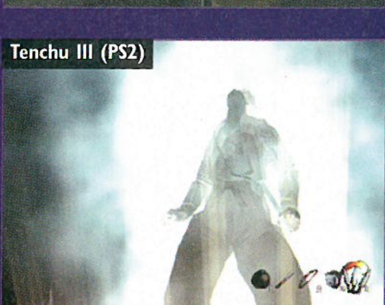




La vidéo qui nous a été présentée laissait entrapercevoir une alternance de décors en extérieur et en intérieur.

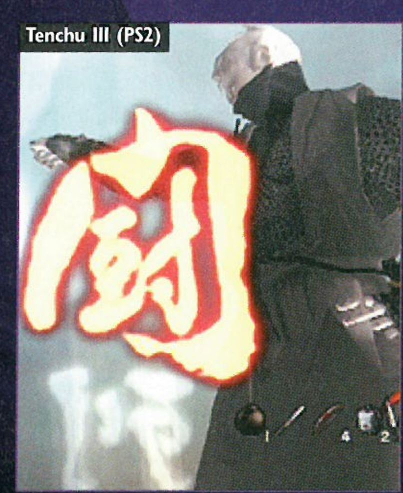


Si la tradition est respectée, l'aspect furtif de Tenchu III vous obligera à observer en détail les lieux avant de tenter la moindre action.

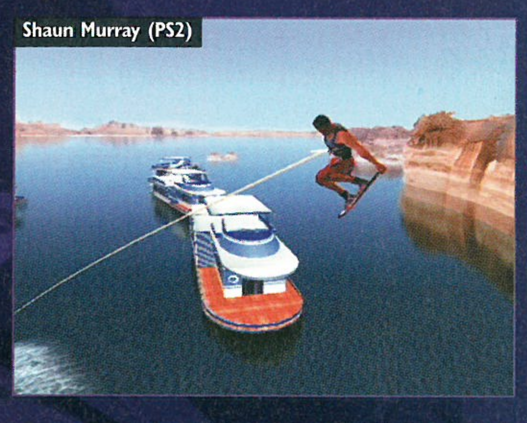




Oui, c'est bien une tête qui vole, tranchée par la lame effilée d'un sabre !



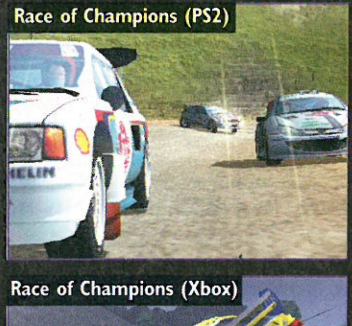
pas... Ben oui, Activision a été plus que ladre concernant le très, mais alors très attendu Tenchu III prévu sur PS2 : on a dû se contenter d'une maigre vidéo longue d'une poignée de secondes ! Alors que dire ?... Sûrement pas que la jouabilité est fabuleuse, que l'héritage d'Acquire a été respecté à la lettre, que le gameplay misera tout sur la furtivité, que les personnages sont parfaitement animés. Non. En revanche, question feeling général, on peut s'exercer au jeu de la mise en perspective. Attendez, je rassemble mes neurones pour bien me remettre en mémoire la vidéo... 1, 2, 3, ça y est, mon cervelet affiche complet... Étant donné que les développeurs de K2 - dont c'est le premier projet - n'ont pas droit à l'erreur sous peine de décapitation immédiate, ils semblent avoir conservé l'esprit de la série. Ainsi, nous avons pu découvrir un ninja (Rikimaru ?) furetant discrètement sur les toits d'un temple (de jour !), le tout baigné dans une ambiance graphique très typée Japon féodal, quelques scènes de mise à mort bien gores, une jolie galerie de créatures « zombifiées » (le scénar ferait-il la part belle au fantastique ?)... Et pis aussi... hum, non pas ça... Ah ben en fait, c'est à peu près tout ! Allez, sans rancune hein, j'peux vraiment pas faire mieux que de vous proposer d'aller jeter un coup d'œil aux photos qui ornent ces pages ! Parce que pour en apprendre un peu plus, il faudra très clairement patienter jusqu'à l'E3...



Et aussi...



Pour en finir avec ce voyage de presse pré-E3 et dans un souci d'exhaustivité absolue, sachez qu'Activision nous a également présenté trois autres productions à venir : **X-Men Next Dimension** (PS2, Xbox, GC, le tout prévu pour septembre 2002) met en scène les super-héros de la Marvel, dans un jeu de baston assez sympa. En effet, les combos sont super impressionnantes (genre Power Stone) et les combats se déroulent sur des maps à plusieurs niveaux (comme dans Dead or Alive). Sorti de là, le système de jeu classique ne devrait pas révolutionner le genre, et seuls les fans des X-Men lui trouveront peut-être un charme irrésistible ! En ce qui concerne les deux autres jeux, à savoir **Street Hoops** (PS2, Xbox, septembre 2002) et **Race of Champions** (PS2, Xbox, GC, octobre 2002), je vous renvoie aux articles sur le sujet (Joypad n°119 pour le premier, ce numéro pour le second) pour en savoir plus !



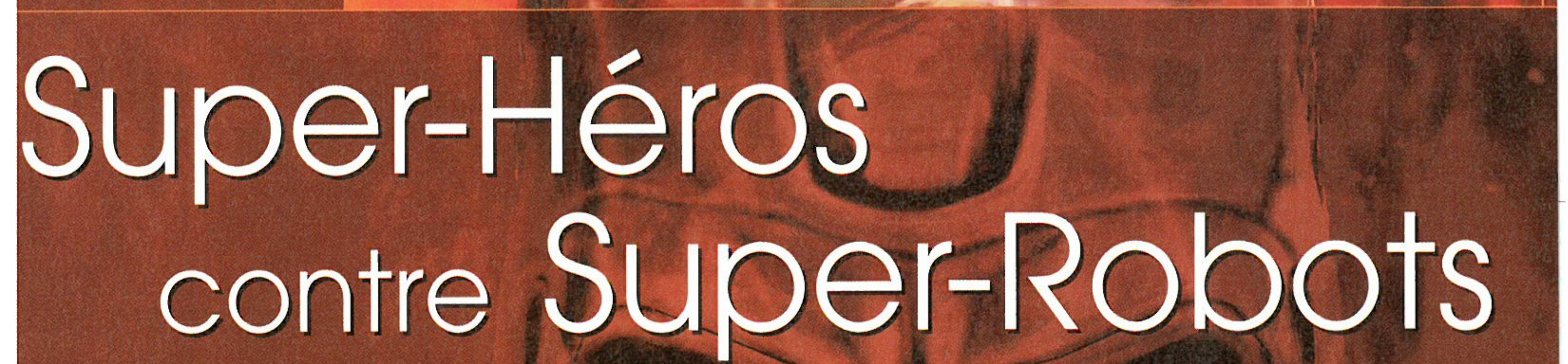






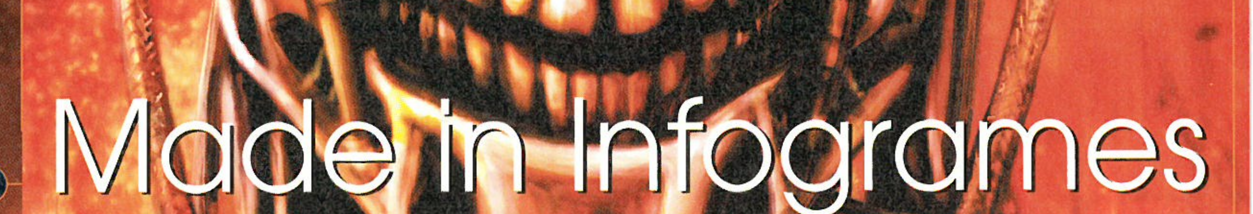


Eh bien là, le gars Matt s'apprête à s'exploser le dos comme une bouse. C'est ça, son « Extrem Spirit ».



Super-Héros contre Super-Robots

La fin de l'année risque d'être agitée. Les licences des super-héros ne sont plus une denrée rare et les éditeurs versent dans la surenchère pour obtenir une part du gâteau. Aux dépens des créations originales.



Made in Infogrames



Battle PS2

Battle Engine Aquila est un shoot'em up entre Mechs qui demande un minimum de tactique.

Battle PS2

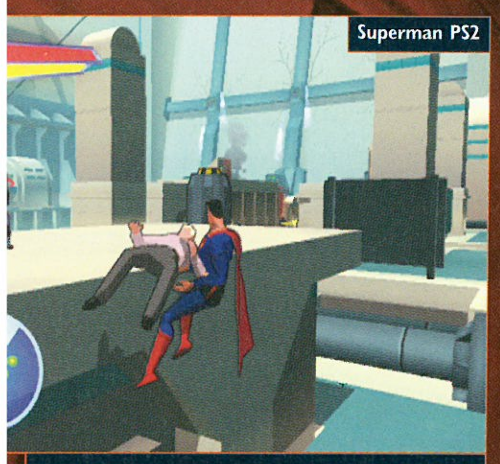
Robocop est en préparation chez Titus Interactive, Kemco s'attaque à Batman déjà mis en boîte par Ubi Soft. Spider-Man lance toujours sa toile chez Activision, alors que Midway vient de signer un accord avec DC Comics pour adapter les héros de la Justice League parmi lesquels Batman, Superman ou encore Wonder Woman. DC Comics regroupe les dessinateurs talentueux qui donnent vie aux Super-Héros chaque mois depuis plus de 70 ans. Ces derniers ont collaboré avec Infogrames pour réaliser les 2 jeux dédiés à Superman sur Xbox et PS2. Rappelons que l'éditeur lyonnais prépare également une adaptation de Terminator et une création sans l'ombre d'une licence baptisée Battle Engine Aquila, qui met en scène des robots.

Marathon woman

Quatre jeux présentés sur trois jours à Londres, Dallas et New York, voilà le programme que nous réservait Infogrames pour une petite revue de détails pré-E3. Battle Engine Aquila fut le premier titre dévoilé. Développé par Lost Toys, et comme nous le redoutions, ce titre utilise les grosses ficelles du shoot'em up pour nous servir un plat aux saveurs obsolètes. Dans un environnement futuriste en vue subjective, vous prenez les commandes du Mech ultime, le Battle Engine Aquila, dont la configuration lui permet de se poser sur n'importe quel terrain ou de s'envoler très loin dans les airs pour repérer les troupes ennemies avant de les bombarder allégrement de missiles en tout genre. Tout doit disparaître, les vaisseaux, bateaux, robots, divisions adverses devront être détruits à grands coups de lasers et d'explosions. Un shoot'em up « old school » abordable avec un minimum de tactique, voilà la volonté des développeurs. On a pu remarquer un frame-rate en chute libre lors de grosses explosions autant sur Xbox que sur PS2. On nous a promis une vitesse améliorée et un mode multijoueur sur un écran splitté. Pas de grosses surprises en prévision pour la version finale. Pour continuer dans l'esprit robot, direction Dallas pour rencontrer Paradigm Entertainment, responsable du développement de Terminator, Dawn of Fate. Changement de décor, 35° sous le soleil du Texas,



Il ne sera possible de communiquer avec ses troupes qu'à travers des dialogues scriptés.



Superman est toujours là pour arracher d'innocents civils des mains des sbires de Lex Luthor.



L'action se déroule principalement dans les airs dans la cité de Métropolis, plus vaste que jamais.



Chaque version Xbox et PS2 proposera un jeu différent avec une intrigue propre.

Éditeur : Infogrames
Machines : Xbox, PS2
Disponibilité Europe : Automne 2002

pour découvrir l'adaptation du film de James Cameron dans lequel Arnold Schwarzenegger campait un T-800 plus que convaincant.

Des robots et des hommes

L'action du jeu se déroule en 2027, deux ans avant le début du film, alors que John Connor œuvre au sein de la Tech Com et doit sauver sa mère de la horde de Terminator créés par Skynet pour la tuer avant qu'elle ne le mette au monde et ainsi mettre un terme à la résistance des humains sur les androïdes. En effet, Skynet, entité contrôlée par une Intelligence Artificielle supérieure, veut effacer Connor de l'histoire de l'humanité en envoyant ses Terminator dans le passé et tuer dans l'œuf toute forme de résistance. Vous n'incarnerez pourtant pas John Connor mais trois personnages : Kyle Reese, issu du film et envoyé par la résistance pour protéger Connor, Justin Perry, membre vieillissant de Tech Com, et Catherine Luna, officier des Forces Spéciales. L'intrigue colle à celle du film pour que la fin du jeu coïncide avec le début du long métrage. Les développeurs ont créé de nouveaux Terminator qu'il vous faudra détruire en masse. La progression alterne entre combats et résolutions de petites énigmes à la Resident Evil, genre je tire un levier pour couper une fuite de gaz qui bloque un passage. Les ennemis sont nombreux, certes, mais pas besoin de tous les éliminer pour progresser, on peut les éviter. Un boost se déclenche lorsque le niveau d'adrénaline a atteint son maximum, accompagné d'un petit blur bien sympathique. L'action se déroule à la troisième personne, et passe en vue subjective lors d'un shoot massif avec une mitraillette ; la caméra pourra d'ailleurs être orientée à loisir. Les environnements traversés iront des bâtiments de Skynet à des ruines urbaines, en passant par un asile où se déroulent d'étranges expérimentations. Les personnages mélangent apparence réelle et dessin animé. Les développeurs ont voulu tirer parti au maximum des possibilités des 2 consoles en intégrant le plus d'effets possibles, comme par exemple l'affichage simultané de 4 sources de lumière, des distorsions dues à la chaleur, du cell shading en temps réel et une interactivité poussée avec les éléments du décor. La durée de vie s'annonce plutôt courte avec une dizaine de niveaux plutôt répétitifs.



L'histoire de Terminator se situera en aval du long métrage avec des robots inédits.

Vous pourrez incarner 3 personnages pour empêcher les androïdes de détruire les forces de la résistance.



Superman X 2

Les membres de DC Comics ont collaboré à l'écriture de l'histoire des 2 jeux. La Xbox accueillera Superman, The Man of Steel, alors que sur PS2, l'aventure du Super-Héros aura pour sous-titre Shadow of Apokolips. Les différences ne s'arrêtent pas aux intitulés puisque chaque version aura son scénario propre ainsi qu'un univers graphique bien distinct. L'équipe de Sheffield House a donné à la version PS2 un rendu très cartoon à la Jet Set Radio, alors que la version Xbox nous livre un Superman aux muscles prononcés évoluant dans un univers plus réaliste. Quant aux personnages secondaires, on retrouvera communément Loïs Lane et Lex Luthor, avec cependant des Super-Vilains caractéristiques à chaque jeu. Superman usera de ses pouvoirs spéciaux pour sauver la veuve et l'orphelin, ou transporter d'innocentes victimes dans des endroits sûrs, et virevolter à travers la vaste cité de Métropolis. Son rôle se résumera-t-il à sauver et défendre des civils contre les méchants ? On attend plus de détails à ce sujet. Il ne nous a pas été possible de publier des visuels Xbox puisque le press kit utilisé ne contenait que des images issues de la version PS2.

par Karine

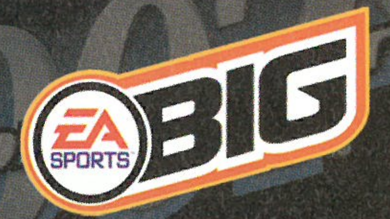
CONC

GAGNEZ
des jeux



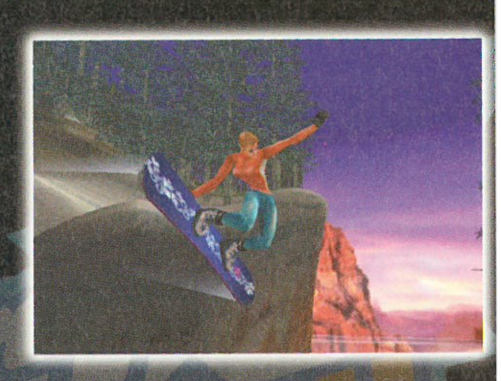


GAGNEZ
une console



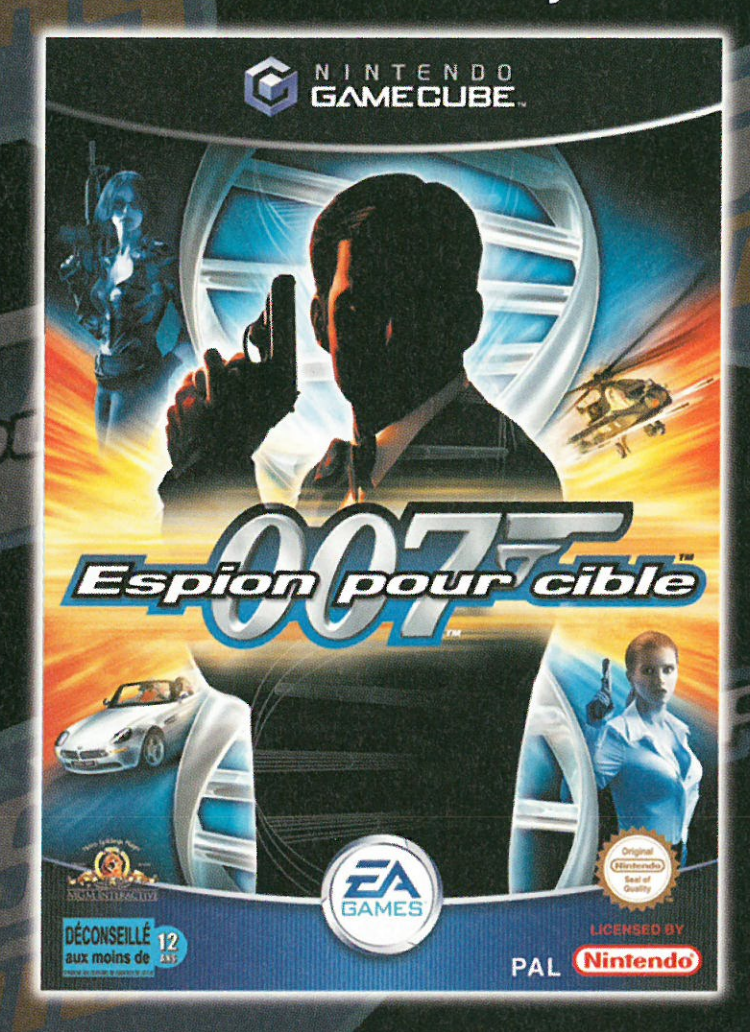


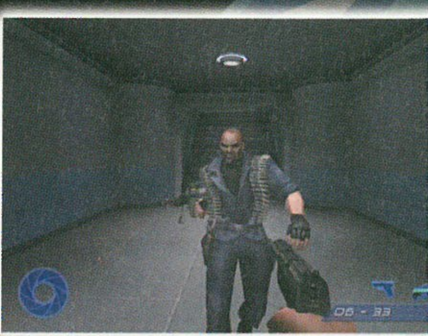


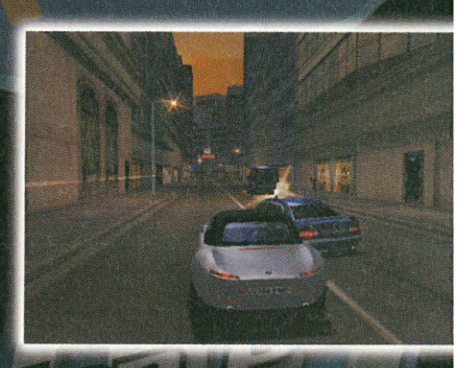




GAGNEZ des jeux









EA GAMES

En jouant sur le...



Astuces, codes
& soluces sur toutes
les consoles

Concours valable du 25/05/2002 au 25/06/2002. Gagnez 1 console GameCube PAL, 16 jeux 007 - Espion pour cible, 16 jeux SSX Tricky, 16 bonnets EA Sports BIG et 20 pocket radios James Bond. Règlement déposé chez maîtres Simonin et Conti, huissiers de justice à Pari[s] disponible sur simple demande écrite à HDP - Service Télématique Concours 3615 JOYPAD - EA SPORTS - Immeuble Omega - 10 rue Thierry Le Luron - TSA 51004 - 92598 Levallois-Perret Cedex. Remboursement de la demande de règlement (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 0,61 € TTC) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 25/07/2002. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.

Mario Tennis (GC)

Jeu, set et match !

Prêts pour Roland Garros ?

Par Yann

L'ÉTÉ APPROCHE (COMME LES EXAMENS DE FIN D'ANNÉE) ET UNE DOUCE QUIÉTUDE SEMBLE FLOTTER DANS L'AIR… C'EST DANS CETTE AMBIANCE SI PARTICULIÈRE QUE S'OUVRIRONT TRADITIONNELLEMENT LES INTERNATIONAUX DE FRANCE DE TENNIS, À ROLAND GARROS. MAIS QUE PROPOSENT NOS CHÈRES CONSOLES POUR NOUS IMMERGER PLEINEMENT DANS LE MONDE TENNISTIQUE ?

Chaque année, cette période est propice à l'arrivée de jeux de tennis, et ces derniers sont en 2002 assez nombreux (comme en témoignent les Zooms de notre précédent numéro) pour qu'on leur consacre un dossier spécial. En effet, il y a maintenant presque 2 ans, les succès remportés par Virtua Tennis et Mario Tennis ont donné un coup de fouet au genre. De ce fait, les développements se sont multipliés et, comme souvent, quantité n'est pas synonyme de qualité. C'est pourquoi ce dossier vise à analyser point par point les principaux titres disponibles afin de vous en proposer une vue d'ensemble.

Tennis Story

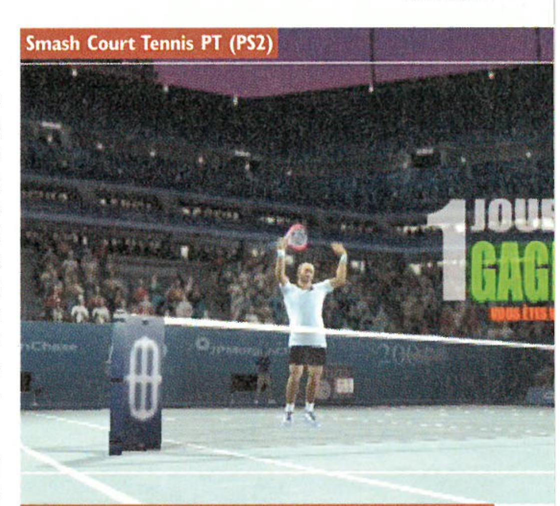
Historiquement, les jeux de tennis occupent une place importante dans le monde vidéoludique puisque le premier d'entre eux n'est autre qu'une variante de Pong (je me sens très vieux tout à coup !). Ainsi, au fil des générations de machines, de nombreux titres sont apparus aussi bien sur les ordinateurs que sur les consoles, certains se distinguant par leur qualité. On peut citer la série des Great Courts d'Ubi Soft débutée en 1989 sur Amiga (Jimmy Connors Pro Tennis Tour sur Super NES en est l'apogée), la série des Smash Court de Namco (sur Nec, Super NES, et PSone) ou encore Super Tennis de Tonkin House sur Super NES. Mais il en est un qui restera à jamais au sein du panthéon des plus grands jeux jamais réalisés : Final Match Tennis de Human sur Nec. En dépit de son âge (plus de 10 ans), il dispose d'une jouabilité à la fois simple et incroyablement subtile, si bien qu'il reste LA référence dans le cœur de nombreux puristes.

Virtua Tennis 2 (DC)



Roland Garros dans toute sa splendeur.

Smash Court Tennis PT (PS2)



Le retour fulgurant d'Agassi face à l'incroyable couverture du filet de Sampras.

« On reeeefait le match ! »

Après ce moment de nostalgie, passons donc au dossier proprement dit. Ce dernier s'articule autour d'un comparatif des titres déjà disponibles ou près de sortir lorsque vous lirez ces lignes : Virtua Tennis 2 (VT2) sur Dreamcast, Smash Court Tennis Pro Tournament (SCPT), Arnaud Clément Tennis (ACT) et WTA Tour Tennis (WTA), les trois derniers sur PS2.

Présentation

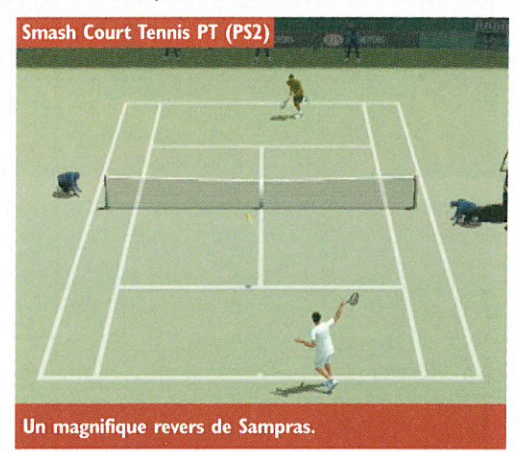
Sur Dreamcast, Virtua Tennis 2 fait figure de référence. En effet, ses qualités techniques et ludiques ont convaincu un large public constitué aussi bien d'amateurs de jeux de tennis que de néophytes. Sur PlayStation 2, Smash Court Tennis Pro Tournament est l'adaptation du titre d'arcade éponyme. Ses origines et sa prise en main immédiate le placent ainsi en concurrent direct de Virtua Tennis 2. Toujours sur PlayStation 2, Arnaud Clément Tennis est l'adaptation française du titre sorti au Japon sous le nom de Hard Hitter. De ce fait, la présence à vocation commerciale d'Arnaud Clément se limite à la photo du joueur sur la jaquette, par ailleurs totalement absent du jeu lui-même... Enfin, WTA Tour Tennis est la première tentative de Konami dans le domaine des jeux de tennis. Afin d'être le plus exhaustif possible, d'autres titres seront abordés dans ce dossier mais ils ne seront pas inclus dans la partie « comparatif ».

Esthétique

LES COURTS ET LES JOUEURS

NOTES :
VT2 : 19/20 | **SCPT :** 16/20
ACT : 14/20 | **WTA :** 11/20

Les graphismes de Virtua Tennis 2 sont très colorés, ils fourmillent de détails. Les courts réels comme le Court Central de Roland Garros (Philippe Chatrier) ou le Centre Court de Wimbledon sont proches du photo-réalisme. La modélisation des joueurs n'est pas en reste, car si ces derniers avaient en particulier un visage assez étrange dans le premier opus, ils sont ici magnifiquement réalisés, tous les joueurs étant ainsi immédiatement reconnaissables. Ainsi, les corps et les articulations sont parfaitement modélisés, même les raquettes ont bénéficié d'un réel souci du détail.


Smash Court Tennis PT (PS2)
Un magnifique revers de Sampras.

Sur ce point, SCPT propose un style assez singulier en arborant des couleurs plutôt fades. Cette première impression d'austérité graphique contraste beaucoup avec la formidable attractivité des graphismes de VT2. Cependant, les courts et textures des différentes surfaces sont réalisés avec une grande précision, par exemple les traces des déplacements sur la terre battue sont très bien reproduites. De même, les joueurs sont joliment modélisés, en dépit d'une réussite inégale dans la réalisation des visages et d'épaules légèrement trop carrées pour les hommes. De plus, la luminosité importante des terrains de l'Open d'Australie (Rod Laver Arena) et de l'US Open (Arthur Ashe Stadium) peut demander un réglage de l'écran afin d'en profiter pleinement. Ainsi, après une période d'adaptation, le style épuré des graphismes se révèle assez agréable.

Bénéficiant du moteur graphique Renderware utilisé pour GTA3, ACT dispose d'un aspect très coloré allié à des effets de lumière intéressants. Au premier coup d'œil, cette apparence rappelle VT2, mais cette impression s'estompe assez rapidement. En effet, malgré l'utilisation de jolies textures pour les courts, les stades sont bien moins détaillés que ceux de VT2 et de SCPT. Il en est de même pour les joueurs, modélisés de façon plutôt basique. De plus, on peut se poser des questions sur l'état d'esprit des développeurs au regard du look ridicule de certains joueurs...

Enfin, WTA souffre du problème de scintillement inhérent aux jeux PS2 de première génération, et malgré des couleurs agréables, les courts comme les joueurs manquent cruellement de finesse. Il apparaît donc totalement dépassé, visuellement parlant.

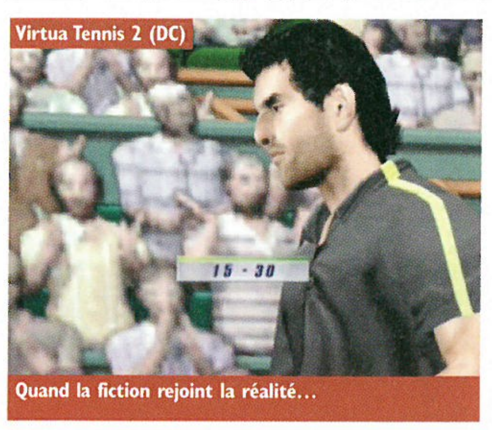
Animation

LE DÉPLACEMENT DE LA BALLE ET LES MOUVEMENTS DES JOUEURS

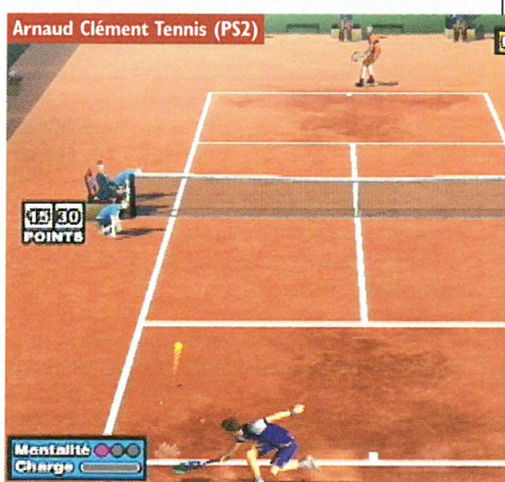
NOTES :
VT2 : 19/20 | **SCPT :** 18/20
ACT : 14/20 | **WTA :** 09/20

VT2 propose une animation à la hauteur de ses graphismes, c'est-à-dire exceptionnelle. Tout d'abord, les lois physiques qui déterminent les rebonds de la balle lui donnent un comportement très crédible. De plus, VT2 dispose d'une fluidité totale, aussi bien pour la balle que pour les mouvements des joueurs. Ainsi, ces derniers bénéficient d'une motion capture de qualité, certains d'entre eux (Rafter en particulier) disposant même de leurs véritables gestes. Mais ce qui frappe le plus dans l'animation de VT2, c'est la formidable pêche qui émane des coups les plus puissants, ressentir la force de l'impact procurant un plaisir intense (une phrase à ne pas sortir de son contexte...). D'ailleurs, la vitesse des échanges est souvent très élevée et c'est aussi le cas de SCPT. Néanmoins, cette rapidité est à double tranchant, car bien que grisante, elle s'éloigne parfois un peu trop de la vitesse réelle des échanges.

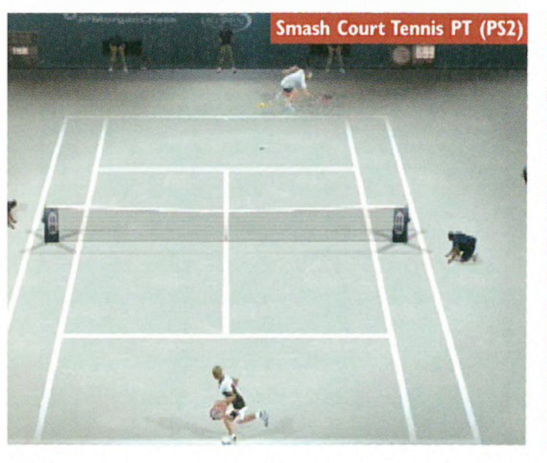
De son côté, SCPT n'a pas à rougir de la comparaison avec VT2 au niveau de l'animation. La fluidité est aussi de mise et les rebonds de la balle



Virtua Tennis 2 (DC)
Quand la fiction rejoint la réalité...



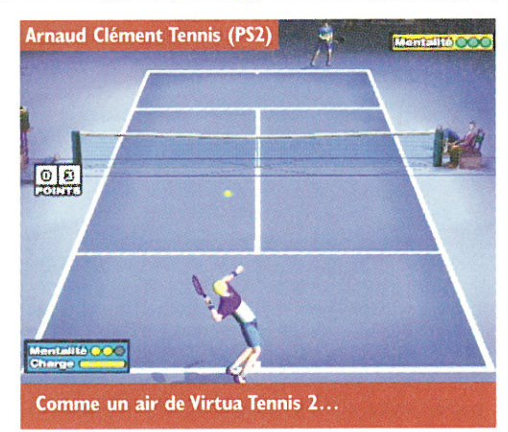
Arnaud Clément Tennis (PS2)


Smash Court Tennis PT (PS2)



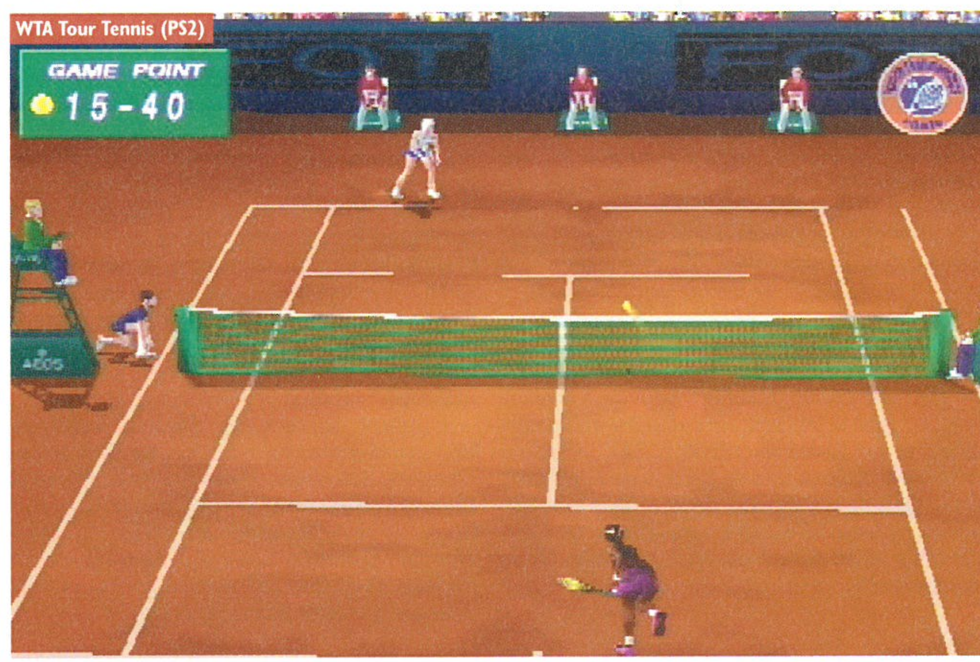
WTA Tour Tennis (PS2)
La jauge représente la confiance (en soi, pas dans les sponsors !).


Smash Court Tennis PT (PS2)



Arnaud Clément Tennis (PS2)

Comme un air de Virtua Tennis 2...



WTA Tour Tennis (PS2)

De Pong à Virtua Tennis 2, le tennis a toujours été présent sur console. Mais qui est le meilleur ?

en fonction de la surface sont très réalistes. L'animation des joueurs est d'une grande qualité car les mouvements effectués s'adaptent et varient en fonction de la position du joueur par rapport à la balle. Comme dans VT2, les véritables gestes des différents personnages ont été réalisés, mais là où SCPT va plus loin, c'est en proposant aussi les positions d'attente, saluts à la foule et gestes d'humeur propres à chaque tennisman.

ACT est pour sa part globalement fluide et un travail important a été effectué sur les différences de geste entre une balle liftée et à plat par exemple. De plus, même si le jeu ne comporte aucun véritable joueur, on peut reconnaître les imitations plutôt caricaturales de Sampras, Agassi, Becker et même McEnroe, assorties de leurs gestes respectifs. Cependant, le comportement de la balle peut parfois sembler surréaliste, telle la hauteur du rebond de certaines balles liftées.

WTA s'en sort assez mal du côté de l'animation, en dépit d'une nette différence gestuelle en fonction du type de coup effectué. En effet, la gestion de la balle est tout juste correcte et la fluidité loin d'être à la hauteur !



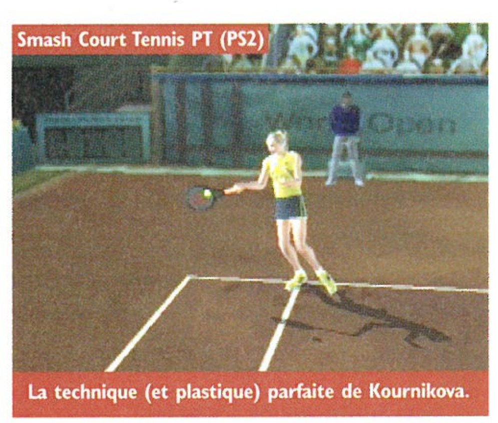
Son

DE LA BALLE, AMBIANCE SONORE ET MUSICALE

NOTES :

VT2 : 16/20 | **SCPT :** 16/20
ACT : 13/20 | **WTA :** 10/20

Il est surprenant de noter que dans VT2 et SCPT, le son de la balle est assez différent de la réalité, bien que les 2 titres utilisent à merveille la variation de ce dernier. Ainsi, l'augmentation du volume est l'un des facteurs qui donnent à VT2 cette impression de puissance. Dans SCPT, l'accent est mis sur l'optimisation des coups, on entend réellement claquer sa volée lorsqu'elle est bien réalisée.
En ce qui concerne l'ambiance générée par le public, elle est excellente dans les deux titres, contrairement au niveau musical qui reste assez moyen. J'ajoute cependant que Namco réserve d'agréables surprises à ses fans sous la forme de reprises cachées de ses titres les plus célèbres (Tekken, Time Crisis...).


Smash Court Tennis PT (PS2)

La technique (et plastique) parfaite de Kournikova.

ACT et WTA proposent chacun un environnement sonore correct, malheureusement entaché pour chacun d'eux par un défaut impardonnable. Des commentaires terriblement lourds sont présents dans ACT, sans aucune possibilité de les couper. De même dans WTA, des musiques très répétitives et réfractaires à tout moyen de coupure agressent nos chères oreilles, ne laissant pour seule alternative que de baisser le son de la télévision. Un comble !



Maniabilité

ACCESSIBILITÉ, RÉALISME ET INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

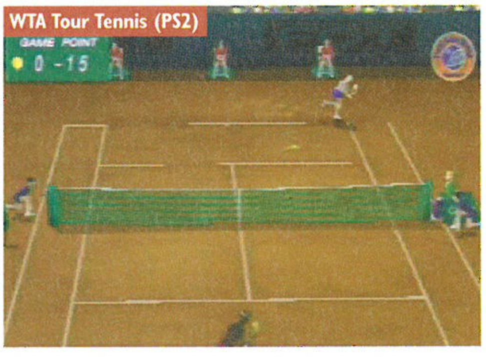
La jouabilité est l'élément primordial d'un jeu de tennis et des jeux de sport en général (et des jeux tout court !), même si une volonté commerciale tend à privilégier la réalisation graphique et l'usage de licences officielles... Cette importance de la jouabilité est accompagnée d'une grande complexité dans son évaluation, car elle est composée de nombreux éléments. C'est pourquoi deux aspects sont distingués : l'accessibili-



Arnaud Clément Tennis (PS2)



WTA Tour Tennis (PS2)

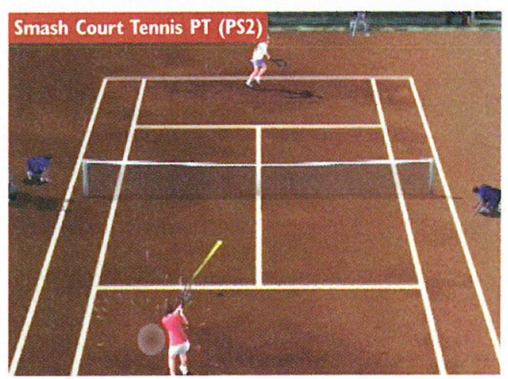


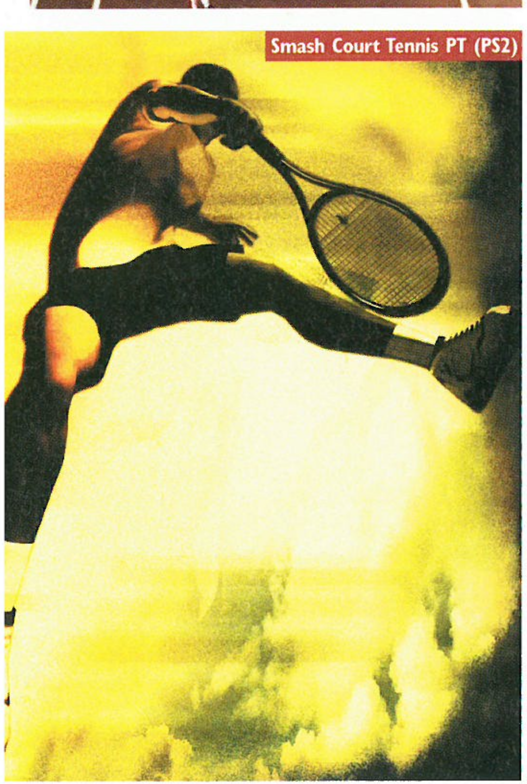
WTA Tour Tennis (PS2)


WTA Tour Tennis (PS2)


WTA Tour Tennis (PS2)

Le mode Tournoi : idéal, tout simplement.


Smash Court Tennis PT (PS2)


Smash Court Tennis PT (PS2)

té et le réalisme. L'accessibilité se définit comme la facilité de prise en main, le fun que procure immédiatement le jeu. De son côté, le réalisme englobe de nombreux éléments. D'abord, la façon dont le jeu simule la réalité, donc sa fidélité à retranscrire les sensations réelles du sport. Ensuite, la marge de progression, qui représente la quantité d'entraînement nécessaire à la maîtrise du jeu, autrement dit la profondeur du gameplay. Enfin, l'Intelligence Artificielle en simple et en double. À titre de référence, voici un rappel de l'objectif fondamental du tennis : « placer la balle dans les limites du court une fois de plus que son adversaire », ce qui signifie que pour gagner, on peut soit empêcher son adversaire de toucher la balle, soit le forcer à commettre une faute (par l'attaque ou la défense). Afin d'atteindre cet objectif, le tennis se base sur la maîtrise géométrique du court (on peut théoriquement placer la balle à n'importe quel endroit), sur la variation des effets et sur la gestion de la vitesse de la balle.

Accessibilité

NOTES :

VT2 : 19/20 | **SCPT** : 19/20
ACT : 14/20 | **WTA** : 13/20

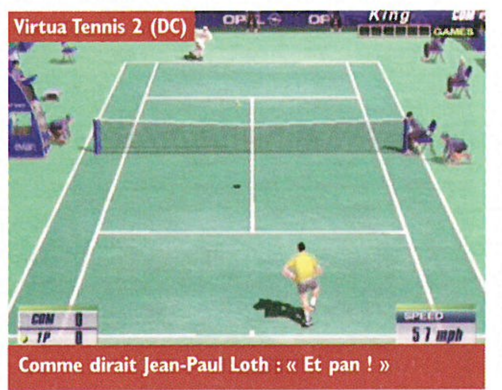
En raison de leur origine « arcade », VT2 et SCPT ont logiquement une prise en main facile, il est aisé de frapper dans la balle et on prend rapidement du plaisir, d'autant plus que les deux titres sont assez tolérants avec les erreurs de placement et de timing ; les fautes se font donc rares.
ACT et WTA disposent d'une jouabilité moins instinctive, ils apparaissent nettement moins fun, sentiment renforcé par la présence sensible de fautes.

Réalisme

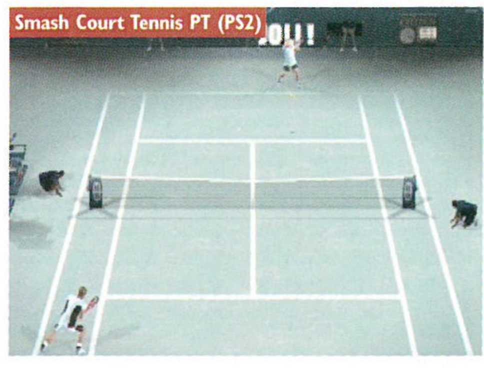
NOTES :

VT2 : 14/20 | **SCPT** : 18/20
ACT : 15/20 | **WTA** : 14/20

La possibilité de réaliser des fautes dans un jeu de tennis est un réel dilemme. En effet, le réalisme voudrait que seul un entraînement intensif permette de garder la balle dans le court tout en la plaçant selon sa volonté. Cependant, la profusion de fautes est souvent rébarbative et se ferait donc au détriment des débutants et joueurs occasionnels. De plus, voir un joueur professionnel effectuer quantité de fautes pourrait sembler peu crédible (quoique Safin, quelquefois..). C'est pourquoi, afin de s'adresser à un public très large, les fautes sont rares dans VT2 et SCPT. Cette omission a néanmoins des effets pervers, car elle


Virtua Tennis 2 (DC)

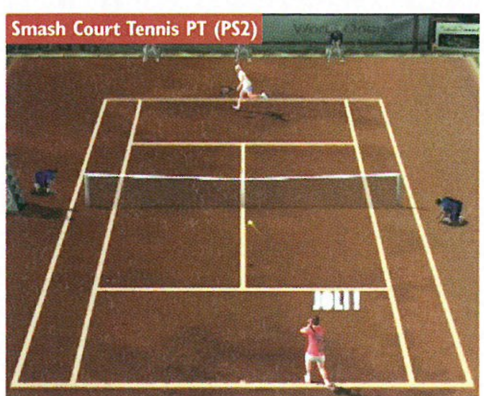
Comme dirait Jean-Paul Loth : « Et pan ! »


Smash Court Tennis PT (PS2)

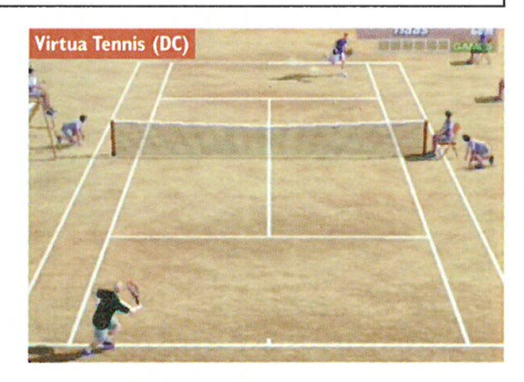

Arnaud Clément Tennis (PS2)

réduit l'objectif du tennis à empêcher l'adversaire de toucher la balle. Ainsi, le facteur « risque » étant inexistant, on assiste dans les niveaux de difficulté élevés (en particulier en double) à de véritables parties de ping-pong ! Un autre élément fondamental du tennis est quelquefois insuffisamment pris en compte : la maîtrise géométrique du court par l'angle et la longueur des coups. Si l'absence de fautes est acceptable, cette omission est en revanche un véritable danger pour l'intérêt des jeux de tennis. D'ailleurs, à force de s'éloigner des bases de ce sport de bourgeois, on risque de se retrouver face à des jeux de tennis-bowling à voile...

La jouabilité de VT2 a bénéficié d'une nette amélioration par rapport à son prédécesseur, la marge de progression est plus importante et l'effet coupé a été ajouté. Cependant, l'approche de VT2 repose sur une fausse hypothèse : selon VT2, croiser la balle nécessite plus de préparation que la jouer le long de la ligne. En réalité, on peut virtuellement placer la balle à n'importe quel endroit du court ; d'ailleurs la hauteur inférieure du filet au centre favorise plutôt les balles croisées. VT2 souffre donc d'un manque d'angle et de spontanéité dans les échanges, dus à la nécessité de « concentrer » ses coups, ce qui tend à stéréotyper le jeu. Ainsi, les matchs, surtout à haut niveau, ne ressemblent pas vraiment à du tennis. De son côté,


Smash Court Tennis PT (PS2)

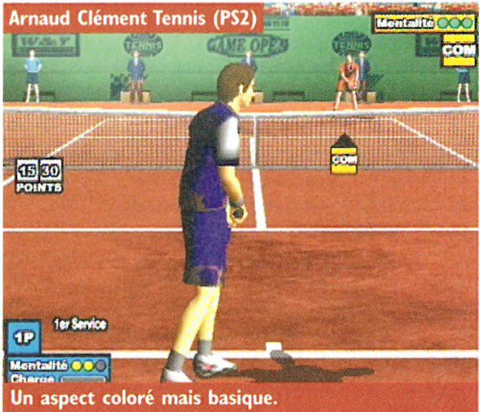
Les jeux de tennis


Virtua Tennis (DC)

l'Intelligence Artificielle est efficace (en dépit de quelques grosses erreurs en double) : Rafter reste un éternel volleyeur et Moya campe sur sa ligne de fond. En conclusion, malgré « l'explosivité » de sa jouabilité, l'aspect réalisme de VT2 présente d'importantes lacunes.

Même si les fautes sont également rares dans SCPT, son approche est tout à fait différente. Elle se base en effet sur le plan de frappe et le timing : il faut se placer correctement et frapper au bon moment pour donner à la balle une vitesse maximale. De plus, la gestion des angles reste idéale et la marge de progression très importante. Comme dans la réalité, on progresse en travaillant sa régularité dans la réalisation du coup optimal. Ainsi, au fil de l'entraînement, on peut acquérir un véritable toucher de balle. L'Intelligence Artificielle est excellente, car si elle semble se baser sur l'objectif de placer toujours la balle le plus loin possible du joueur adverse, elle est aussi capable d'anticiper un coup utilisé trop souvent, comme une tentative systématique de retour amorti. En outre, le comportement des personnages est fidèle à la réalité, ce qui n'empêche pas Agassi de tenter parfois un enchaînement service/volée.

ACT propose une approche résolument simulation, les coups doivent être préparés à l'avance tout en se déplaçant, la gestion des angles est réaliste. De plus, ACT prend en compte le moral du joueur qui influence directement les fautes, ces dernières étant courantes. L'aspect moral est également pris en considération dans WTA, de même que les fautes. Le réalisme de ces 2 titres leur procure une marge de progression intéressante. Malheureusement, leur maniabilité imparfaite diminue considérablement le plaisir de jeu. Enfin, l'Intelligence Artificielle est tout juste correcte en raison de certaines incohérences.


Arnaud Clément Tennis (PS2)

Un aspect coloré mais basique.

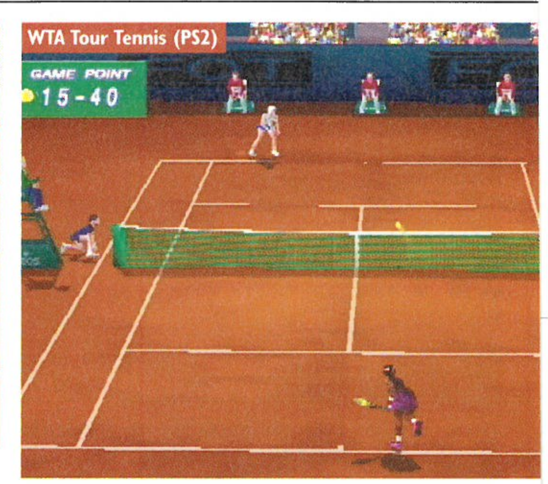
Durée de vie

OPTIONS ET MODES

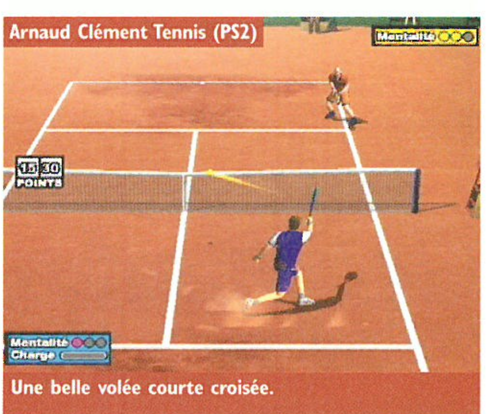
NOTES :

VT2 : 18/20 | **SCPT :** 18/20
ACT : 05/20 | **WTA :** 16/20

La durée de vie d'un jeu de tennis est directement liée à sa jouabilité, d'autant plus dans l'environnement convivial des parties multijoueurs. Toutefois, un jeu de tennis se doit de proposer un certain nombre d'options et de modes, pour varier les parties à plusieurs et présenter un intérêt en solitaire.
Au niveau des options, outre les terribles lacunes de réglage sonore de WTA et ACT, on peut souligner l'absence notable de choix du nombre de sets dans VT2, comme pour rappeler l'orientation très arcade du titre. En revanche, tout est paramétrable dans SCPT et il dispose même d'une base d'informations très complète sur la façon dont vous jouez... Au sujet des modes, VT2 et SCPT offrent une variété équivalente, car le mode World Tour de VT2 englobe les modes Pro Tournament, Challenge et Trophy Room de SCPT. Dans les 2 titres, ces modes sont accrocheurs, intéressants et servent à débloquer de nombreux bonus. Cependant, certains regretteront l'absence d'un mode « carrière » plus complet. C'est justement le (seul) point fort de WTA, car il simule parfaitement la progression sur 10 ans d'une joueuse professionnelle, en respectant rigoureusement les règles du circuit WTA. En revanche, la variété des modes est inexistante dans ACT, et malgré la possibilité limitée de créer son propre joueur, on n'a guère que ses yeux pour pleurer...



WTA Tour Tennis (PS2)


Arnaud Clément Tennis (PS2)

Une belle volée courte croisée.


Virtua Tennis 2 (DC)

Notes globales

NOTES :

VT2 : 09/10 | **SCPT :** 09/10
ACT : 05/10 | **WTA :** 05/10

Smash Court Tennis PT (PS2)

STATISTIQU

Types de coups
TOTAL 93 -

Lift	50.5%
Service	18.3%
Coup à plat	10.8%
Coup manqué	8.6%
Coupé	5.4%
Volée	3.2%
Smash	3.2%
Amorti	0.0%
Super amorti	0.0%
Lob lifté	0.0%
Super lob lifté	0.0%
Coup masqué	0.0%
Autres	0.0%

QUITTER

Des informations très précises pour Smash Court.

BILAN

VT2 et SCPT sont de très grands jeux qui plairont à un large public. Toutefois, comme précédemment décrit dans le Zoom de SCPT, la comparaison de ces deux titres rappelle la confrontation footballistique entre FIFA et ISS Pro Evolution. Ainsi, comme FIFA, VT2 dispose d'une formidable attractivité qui repose non seulement sur sa réalisation graphique, mais aussi sur les sensations percutantes que sa jouabilité procure. De son côté, et en dépit de son aspect plus austère, SCPT se distingue par la subtilité et le réalisme de sa jouabilité. De ce fait, sa profondeur ravira les puristes. Mais de toute façon, VT2 et SCPT sont incontournables sur leurs consoles respectives ! ACT est quant à lui un mauvais ersatz de VT2, malgré une approche intéressante et un aspect correct. Il laisse un goût d'inachevé car on a clairement le sentiment de jouer à une version de développement. Ce sentiment est d'ailleurs justifié au regard du deuxième épisode, testé en version japonaise le mois dernier, qui corrige la majorité de ses défauts tout en restant très semblable à son aïeul.
Enfin, WTA est techniquement très faible. Toutefois, pour les 2,5 lecteurs qui considèrent le mode World Tour comme une priorité absolue, il est clair que WTA dispose probablement du système le plus complet jamais créé. Reste à savoir si cela peut suffire à oublier ses nombreuses lacunes...

Les jeux de tennis

Tableau récapitulatif

	VIRTUA TENNIS 2 (Dreamcast)	SMASH COURT TENNIS PT (PS2)	A. CLÉMENT TENNIS (PS2)	WTA TOUR TENNIS (PS2)
MODES	Tournament, World Tour, Exhibition Challenge	Arcade, Pro Tournament, Exhibition, Time Attack,	Entraînement, Arcade, Démonstration	Exhibition, World Tour, Practice
NBRE DE PERSOS	8 hommes, 8 femmes + 2 créés et 2 cachés	4 hommes, 4 femmes + 6 cachés	7 hommes, 1 femme + 4 créés	20 femmes
NBRE DE COURTS	28 dont 8 en version alternative	4	4	20 dont 10 en version alternative
NBRE DE COUPS	4 (lift, slice, lob, amorti) sur 2 (ou 3) boutons	4 (lift, slice, lob, amorti) sur 3 boutons	5 (plat, lift, slice, lob, amorti) sur 4 boutons	4 (plat, lift, slice, lob) sur 4 boutons
NBRE DE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	4	3 + 1 caché	5	3
NBRE DE VUES	2	9	4	1
CRÉATION D'UN JOUEUR	Oui	Non	Oui	Oui
LICENCE OFFICIELLE	Joueurs (dont les sœurs Williams)	Joueurs (dont Kournikova, Hingis, Agassi et Sampras) et tournois du Grand Chelem (sauf Roland Garros !)	Non (même Arnaud Clément est absent du jeu !)	Joueuses et tournois WTA
COMMENTAIRE	Magnifique et spectaculaire !	Profondeur et réalisme	Inachevé	Laid et complet

RÉFÉRENCES ET JEUX À VENIR

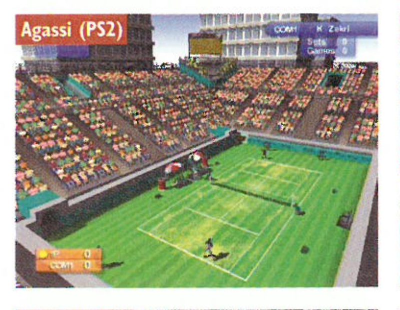
Mario Tennis sur N64 est une référence absolue, dont l'aspect enfantin cache une jouabilité exceptionnelle à la fois facile d'accès et très profonde comme sait si bien le faire Nintendo. Sa durée de vie est énorme et il se place très haut sur l'échelle de la convivialité. La version GameCube est donc très attendue !

Pour le moment, la GBA ne dispose que de WTA Tour Tennis. Ce dernier est bien réalisé, très complet mais sa jouabilité reste trop simpliste. De ce fait, en attendant un fort probable Mario Tennis, toute l'attention se porte sur Smash Court Advance qui sortira sous le nom de Family Tennis Advance le 14 juin au Japon. Il reprend le style très fun de la série et permet à 4 joueurs de s'affronter sur une seule cartouche !

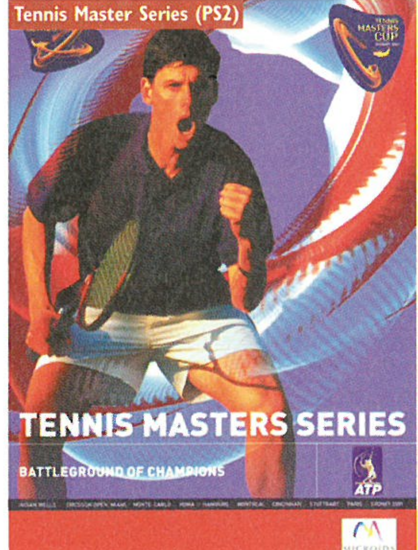
De plus, 2 titres seront disponibles à la fois sur PS2 et GBA, Agassi Generations et Roland Garros 2002 (reçu juste avant la fin du bouclage et en test dans ce numéro !). Le peu d'informations disponibles sur le premier titre fait craindre le pire, surtout au regard des dernières photos. Licence, ton univers impitoyaableuu...

Pour sa part, Tennis Masters Series sur PS2 se fait attendre. La version PC étant plutôt moyenne, on souhaite que ce retard s'explique par une remise en chantier afin d'éviter un simple portage.

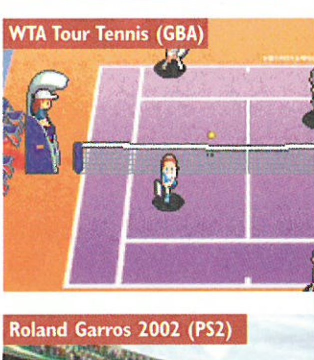
Enfin, Virtua Tennis 2 arrive bientôt sur PS2 et on nous promet quelques éléments supplémentaires. La lutte avec SCPT risque donc d'être dure !


Agassi (PS2)

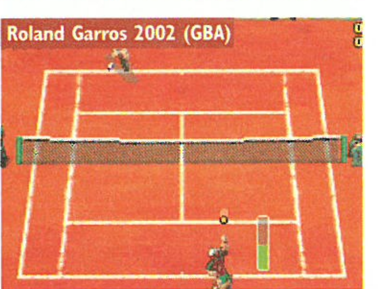

Mario Tennis (GC)

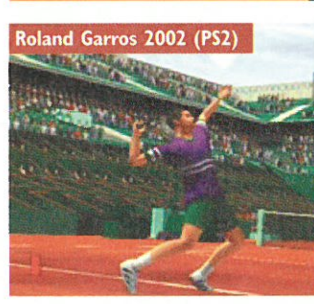


Tennis Master Series (PS2)


WTA Tour Tennis (GBA)

Agassi (GBA)


Roland Garros 2002 (GBA)


Roland Garros 2002 (PS2)





ENTREZ DANS UNE NOUVELLE DIMENSION !

L'ensemble 5.1 de Bigben Interactive permet d'optimiser les capacités audio de la console PlayStation® 2 ou de votre lecteur DVD et d'apprécier les évolutions sonores des jeux et des films DVD.

Ensemble son, composé de 5 enceintes (1 centrale, 2 avants et 2 arrières), d'un caisson de basse et d'un décodeur " Dolby Digital ".

Réglage du volume des 4 enceintes, de l'enceinte principale et du caisson de basse, des différentes pistes (stéréo/Dolby PL-C/Digital), touches "mute" et "test des voies".

Boîtier de contrôle avec 3 boutons de réglage des niveaux pour les voies centrales, arrières et le caisson.

L' entrée numérique est disponible dans les 2 formats (coaxial et optique), une entrée stéréo commutable est intégrée (format mini jack).

Existe en version 2.1 compatible tous supports audio, vidéo !







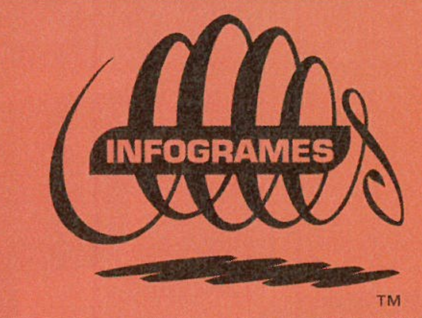


La saga des développeurs

par Papy Chris

INFOGRAMES : Licences et ouverture sur le monde

Mastodonte français, Infogrames est désormais incontournable dans le monde du jeu vidéo, et son nom est connu sur tous les continents. La politique d'expansion de Bruno Bonnel semble porter ses fruits. Développement, rachat, vente, distribution... En s'attaquant à tous les aspects du secteur, Infogrames a pris une ampleur démesurée. Retour sur le destin d'une société hors du commun.



Infogrames voit le jour en 1983, sous la houlette de Bruno Bonnel et de Christophe Sapet, qui ont fait connaissance alors qu'ils suivaient des études d'ingénieur. Leur première création sera aussi ludique qu'éducative et se nommera tout simplement « Le Cube Informatique ». Ce cube contenait 4 cassettes dédiées à la programmation en Basic, et le but de ce « cube » était d'apprendre aux novices les rudiments de la programmation. Le produit connaîtra un joli succès et s'écoulera à plus de 60 000 exemplaires ! Un joli coup d'éclat qui permet à l'entreprise de commencer sur des bases à peu près solides et d'entrevoir son avenir financier plus sereinement. En 1985, Infogrames décide d'associer l'image d'un tatou à son logo. Cet animal est censé symboliser la longévité, ce qui, pour une entreprise, est une donnée effectivement importante. En 1987, la société crée deux filiales : Infogrames Télématique, spécialisée dans les jeux pour réseaux Vidéotex (c'est encore le début du Minitel) et Infogrames Multimédia, autrement plus visionnaire et importante, dont le secteur d'activité concerne les jeux vidéo sur PC et consoles. À ce moment précis, l'histoire d'Infogrames débute véritablement...



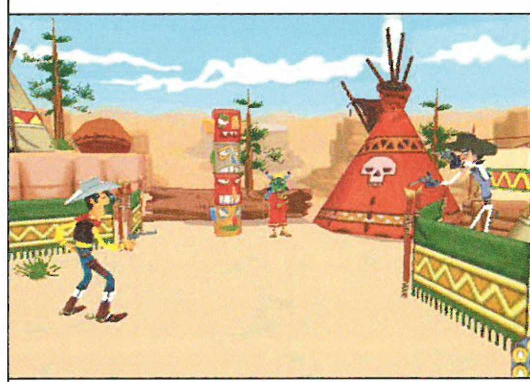
Bruno Bonnel, PDG d'Infogrames, est désormais à la tête d'un véritable empire ludique.

S'intéresser à différents secteurs d'activité

Dès ses débuts, Infogrames a su s'impliquer de différentes manières dans l'univers vidéoludique qui s'ouvrait à lui, et jongler entre les activités de développeur, éditeur ou distributeur lui a tout de suite semblé très naturel. Cette politique servira Infogrames qui, dès 1988, décroche le gros lot en tant que distributeur avec Sim City (de Maxis), qui connaît un succès phénoménal partout dans le monde. À la fin des années 80, Infogrames édite ou distribue des titres aussi divers que Nord et Sud, Tintin sur la Lune, l'Arche du Cap'tain Blood ou encore Bubble Ghost. Des jeux toujours très différents, et qui verront le jour sur différentes plates-formes. On le voit, déjà à cette époque, Infogrames sait non seulement diversifier ses compétences, mais comprend également tout de suite l'intérêt que peut avoir une licence (pour pouvoir utiliser le personnage de Tintin, Infogrames passe un contrat avec Casterman et la fondation Hergé). En 1990, la société décroche la licence Nintendo qui lui permet de développer des jeux pour la NES et la Game Boy. Encore une étape importante pour son développement. En 92, un jeune créateur du nom de Frédérick Raynal permet à Infogrames d'éditer le premier jeu de survival-horror de l'histoire : Alone in the Dark. Cette fois encore, le jeu fait sensation, et on sait à quels titres glorieux il servira de référence, plus tard. En 1993, les choses s'accélèrent et la société gagne en ampleur. Cela se traduit immédiatement par son entrée sur le Second Marché de la Bourse de Paris. Le succès est immédiat et impressionnant : 115 000 actions (à 162 francs) sont proposées... alors que 61 millions de titres sont demandés ! L'offre ne peut évidemment pas satisfaire la demande, plus de 500 fois supérieure, mais l'opération, on le voit, est un succès. Comme chacun sait, l'entrée en Bourse d'une société permet de soulever des fonds afin de se développer lorsque sont émis les titres, mais c'est aussi un pari risqué et donc à double tranchant car il y a forcément tôt ou tard des comptes à rendre aux actionnaires [l'action est actuellement redescendue à 9 euros environ (3 mai 2002), avec une perte de 30 % en un mois]. Toujours est-il que l'opération se passe bien et qu'au fil des années, Infogrames prend de plus en plus de poids, financièrement parlant (aux États-Unis, sa filiale Infogrames Incorporated est cotée au NASDAQ). L'appétit de l'ogre français ne cessera dès lors de croître...

Success Story

Toujours en 1993, Infogrames connaît son plus gros succès sur une console Nintendo avec son premier jeu Astérix – une nouvelle licence – qui s'écoulera à 700 000 exemplaires ! On sait désormais, avec le recul, que le jeu s'est vendu au final à 2,4 millions



Lucky Luke - La fièvre de l'Ouest (PSone).



lone in the Dark sur PC, survival-horror en 256 couleurs, a largement contribué à la renommée d'Infogrames.

Bob Morane Chevalerie, un vieuuuuuux jeu Infogrames (1987), qui utilisait déjà une licence, oui.

Franchises et licences

Infogrames s'est spécialisé dans le jeu vidéo grand public et a su s'associer à des personnages ou des titres célèbres, au travers de partenariats avec d'autres sociétés : c'est ce que l'on appelle les licences. Au-delà de cela, il y a également des titres-clés nés du jeu vidéo, et dont un certain nombre appartiennent à Infogrames, par la voie des accords passés, des studios rachetés, etc. : ce sont les franchises. Voici une liste - non exhaustive - des franchises et licences les plus connues d'Infogrames.

LICENCES :
- Astérix
- Digimon
- Dragon Ball Z
- Les 24 Heures du Mans
- Looney Tunes
- Lucky Luke
- Men in Black
- Mission : Impossible
- NASCAR
- Les Schtroumpfs
- Spirou
- Superman
- Survivor
- Terminator
- Tintin

FRANCHISES :
- Alone in the Dark
- Civilization
- Deer Hunter
- Driver
- Independence War
- Oddworld
- RollerCoaster Tycoon
- Test Drive
- Unreal Tournament
- V-Rally

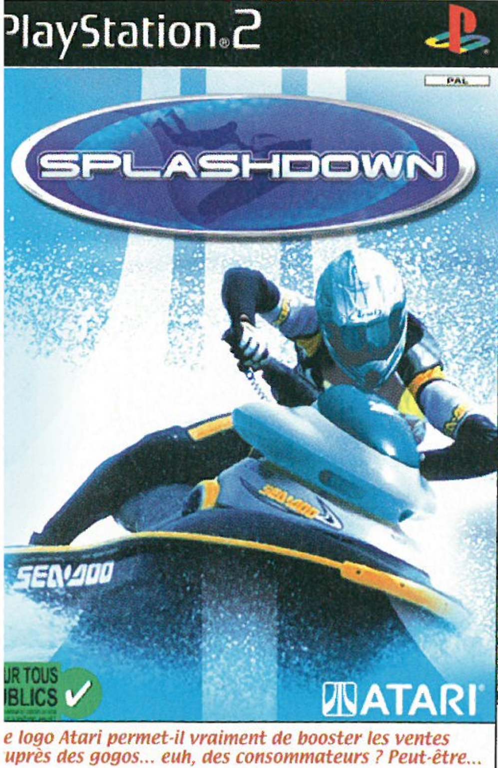
d'exemplaires. Un chiffre incroyable, rarement associé à une création vidéoludique française. En 1994, Infogrames ouvre de nouvelles filiales en Europe (à Bruxelles et Cologne). En 96, la grande valse des acquisitions commence avec le rachat d'Ocean Software Ltd, une société d'édition anglaise. Notez que c'est durant cette année que sort « L'essentiel de la Musique », en association avec Montparnasse Multimédia. Cette encyclopédie de l'Histoire de la musique fait bien « sérieux » dans le catalogue d'Infogrames, qui ne touche toutefois que très peu à tout ce qui concerne les éducatifs.

Retour au calendrier des événements. En 97, c'est Philips qui transfère ses activités d'édition et de distribution au sein d'Infogrames. Résultat : le groupe devient leader européen de la production, de l'édition et de la distribution de jeux interactifs. La même année, Infogrames met sur le marché V-Rally (Eden Studios), qui connaîtra un succès immédiat. En 98, Infogrames obtient une licence auprès de la Warner Bros, et peut utiliser les personnages de Looney Tunes (Daffy Duck, Bugs Bunny & Cie) dans des jeux vidéo. La même année, la société s'associe à Canal+ et lance la première chaîne de télé consacrée au jeu vidéo : Game One. Rappelons d'ailleurs que désormais, Infogrames est propriétaire à 100 % de la chaîne, Canal+ s'étant désengagé de la gestion de Game One il y a quelques mois déjà. Pour en finir avec l'association entre les deux compagnies, signalons qu'Infogrames a passé un accord pour distribuer en exclusivité et dans le monde entier l'intégralité du catalogue existant et à venir de Canal+ Multimédia. Ce n'est certainement pas la meilleure affaire qu'il ait faite… En 98 toujours, la firme au tatou signe un contrat d'exclusivité avec Nike, qui lui permet d'utiliser la licence Ronaldo. Le chiffre d'affaires de l'exercice 97/98 se révèle assez fameux puisque, pour la première fois depuis sa création, Infogrames dépasse le milliard de francs.

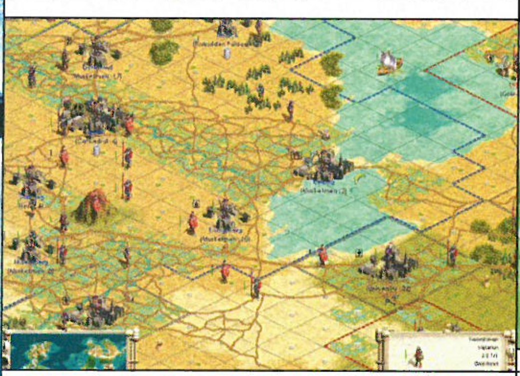
Des rachats frénétiques

En 1999, Infogrames rachète, intègre ou investit de l'argent dans plus en plus de studios extérieurs : Gremlin, Psygnosis, Accolade, GT Interactive… Durant les années suivantes, et jusqu'à aujourd'hui, la boulimie continue avec Paradigm Entertainment, Hudson Soft (joint venture pour favoriser l'implantation d'Infogrames au Japon), Hasbro Interactive, Microprose, Atari… La dernière acquisition en date se révèle assez intéressante puisqu'il s'agit de Shiny Entertainment (vendu par Interplay, qui appartient en fait à Titus. Oui je sais, il faut suivre). David Perry a confirmé qu'il resterait encore au moins 5 ans à la tête de son entreprise pour développer de nouveaux jeux. Le projet le plus intéressant de Shiny, aux yeux d'Infogrames, concerne bien entendu la licence de Matrix, dont le premier titre est prévu pour mai 2003. Car tout est évidemment calculé lorsqu'un achat d'envergure, mettant en jeu plusieurs millions d'euros (et parfois même plusieurs dizaines de millions), s'effectue. En rachetant Hasbro Interactive, par exemple, Infogrames visait aussi évidemment le rachat de la marque Atari (qui appartenait à Hasbro). Utiliser cette marque lui permet désormais d'essayer de mieux vendre ses produits, essentiellement sur le marché américain. Atari est une marque forte, qui possède une histoire, et qui vit encore dans l'inconscient du grand public. Il n'en fallait pas plus pour apposer le logo Atari sur les boîtes de Splashdown, MX Rider et autres Transworld Surf, des titres très récents.

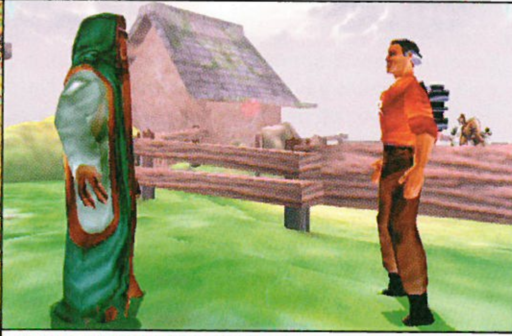
Désormais, Infogrames est un acteur majeur du marché du jeu vidéo, souvent en seconde place sur le marché mondial juste derrière Electronic Arts. La société, bien décidée à ne pas rester à la traîne avec l'avènement des nouvelles consoles et nouvelles technologies, a décidé d'investir beaucoup d'argent en marketing pour supporter quelques-uns de « ses » titres les plus forts. Parmi ceux-ci, on peut citer Civilization III (PC), Geoff Crammond's Grand Prix 4 (PC et Xbox), V-Rally 3 (PS2), Sonic Advance (GBA) ou encore Sonic Adventure 2 (GameCube). Plus tard, dans le courant de l'année, d'autres titres forts seront également mis sur le devant de la scène (NeverWinter Nights, Stuntman, Unreal II…). Notez que les marchés européens et américains ont compté chacun à peu près pour moitié dans les bénéfices générés par Infogrames jusqu'à présent. Mais la tendance semble se modifier quelque peu, et il est prévu que les États-Unis rapportent à l'avenir 60 à 70 % du chiffre d'affaires de la compagnie. Le continent asiatique, lui, reste évidemment le plus hermétique et ne se laisse que difficilement apprivoiser…



e logo Atari permet-il vraiment de booster les ventes uprès des gogos… euh, des consommateurs ? Peut-être…



Civilization III promet d'être d'une richesse absolument faramineuse. Infogrames peut s'estimer heureux de compter un titre pareil dans son catalogue.



Appeal, un des studios d'Infogrames, a programmé le très réussi Outcast.

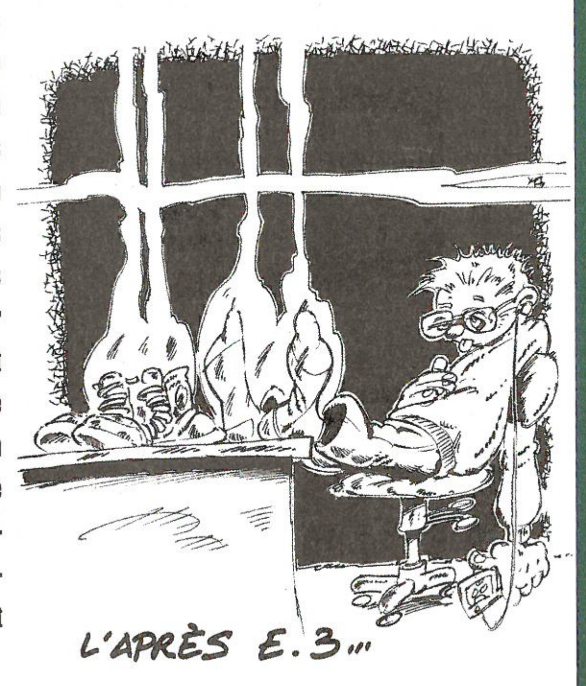
A suivre…

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

À l'heure où vous lirez ces quelques lignes, l'E3 2002 viendra tout juste de tirer sa révérence. Nos yeux n'en pourront plus d'extase, nos pieds commenceront tout juste à reprendre forme humaine et nous aurons des milliards d'infos chaudes à vous révéler. Mais patience. Pour l'instant, entre les ventes record et les rachats en tout genre, le Biz' reste en pleine effervescence. L'occasion de faire le point avant la dernière ligne droite que chaque constructeur espère faste. Moi, perso, j'espère que l'année sera triste et morose. Enfin, j'dis ça...



And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de mai (avant le lancement de la GameCube en Europe) et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent ; il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont les magazines *Weekly Famitsu* (Japon), *Digitiser* (Europe) et le site Amazon.com (États-Unis).

TOP 5 JAPON

1- World Soccer Winning Eleven 6 (Konami/PS2)
2- Prince of Tennis (Konami/GBA)
3- Rockman Zero (Capcom/GBA)
4- Zettai Zetsumei Toshi (Irem/PS2)
5- Nechu Professional Baseball 2002 (Namco/PS2)

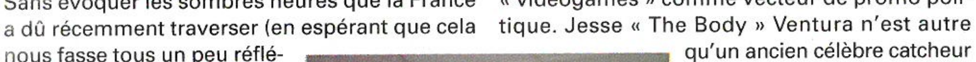
TOP 5 EUROPE

1- FIFA World Cup 2002 (EA/PS2, GC, Xbox, PSone)
2- GTA III (Take 2/PS2)
3- Halo (Microsoft/Xbox)
4- Gran Turismo 3 (Sony/PS2)
5- Super Mario Advance 2 (Nintendo/GBA)

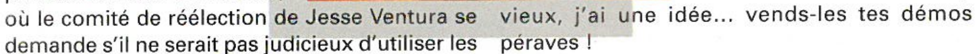
TOP 5 ÉTATS-UNIS

1- Resident Evil (Capcom/GC)
2- Spider-Man (Activision/PS2, GC, Xbox)
3- Dragon Ball Z : Legacy of Goku (Infogrames/GBA)
4- GTA III (Take 2/PS2)
5- Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories (Konami/PSone)

Politique et jeu vidéo



Sans évoquer les sombres heures que la France a dû récemment traverser (en espérant que cela nous fasse tous un peu réfléchir sur le sens que nous souhaitons donner à notre démocratie), j'ai toutefois décidé de parler de politique. Le rapport avec les jeux vidéo ? Il est récemment devenu particulièrement ténu aux États-Unis, et plus précisément au Minnesota, où le comité de réélection de Jesse Ventura se demande s'il ne serait pas judicieux d'utiliser les « videogames » comme vecteur de promo politique. Jesse « The Body » Ventura n'est autre qu'un ancien célèbre catcheur et souhaiterait distribuer des CD gratuits le mettant en scène dans des mini-jeux vantant les mérites de son programme. Une tentative qui devrait toutefois être avortée puisque une loi du Minnesota interdit « le don de cadeaux aux électeurs ». Hey vieux, j'ai une idée... vends-les tes démos péraves !



TÉLEX

L'été approchant, la gent féminine arborant jupette et t-shirt sexy, les heureuses initiatives se multiplient sur l'antenne de Fun TV. Y aurait-il un rapport ? Quoi qu'il en soit, après avoir dégoté les droits de diffusion de *Shenmue The Movie*, la fine équipe menée par Nicolas Beuglet s'apprête à donner vie à la Coupe du Monde 2002... sauce Pro Evolution Soccer. En effet, en respectant le calendrier officiel des matchs de la prochaine Coupe du Monde de « foutchbole », des joueurs amateurs et confirmés s'affronteront en direct sur le plateau de la chaîne sur un bon vieux PES des familles. Coup d'envoi virtuel programmé pour le 31 mai avec un certain France/Sénégal. Ces matchs, qu'on espère d'anthologie, se dérouleront tous les jours de 22h à 23h, avec public et commentaires en live. Une raison supplémentaire d'aiguiser ses crampons virtuels...



Yeaaaah, vous n'en rêviez pas forcément, mais Dave Mirra n'a pas fini de hanter nos consoles (PS2/GameCube/Xbox, pas de jaloux). Visiblement fier de sa série de BMX, Acclaim Entertainment en profite donc pour allonger le cash et prolonger son contrat avec Dave jusqu'en 2007. L'équipe de Z-Axis bénéficiera ainsi de la primeur des conseils supra-éclairés de celui qu'on nomme avec respect Miracle Boy. Et justement, les développeurs auront bien besoin d'un miracle pour redresser la barre de leur simu en perte de vitesse. Quant à Antoine Faucon...

Désormais présente sur les trois principaux territoires du jeu vidéo (Japon/États-Unis/Europe), la GameCube va devoir faire face à d'éventuels problèmes de production. Pour éviter toute rupture de stock et diminuer les coûts, Nintendo prévoit, dès juin 2002, de faire fonctionner à plein régime ses usines chinoises. Résultats immédiats : une production mensuelle passant

TÉLEX

de 600 000 à 1,35 million de consoles, et une division de moitié de ses coûts. D'ici la fin de son exercice fiscal clos en mars 2003, Nintendo compte bien livrer près de 14 millions de GameCube dans le monde.





Selon l'agence Reuters, il s'appelle John Connors, s'est fait imprimer des milliers de cartes de visite « Directeur Financier Microsoft » et ne possède aucun lien de parenté avec Sarah. Un mec droit, pas très rigolo de prime abord, et qui, malgré la récente baisse du prix de la Xbox, a déclaré que sa console ne devrait pas atteindre les premiers objectifs fixés. Vlan ! En effet, alors que Microsoft comptait écouler de 4,5 à 6 millions de Xbox d'ici juin 2002, John ne table plus que sur une fourchette s'étendant de 3,5 à 4 millions. Au chapitre des « déceptions » : un raz-de-marée « Xboîte » qui tarde à arriver en Europe et un démarrage calamiteux au Japon.

Le million ! Le million ! C'est désormais officiel, plus d'un million de joueurs ont porté leur dévolu sur la Game Boy Advance Outre-Manche. Un score particulièrement impressionnant lorsqu'on se souvient que la petite GBA n'a vu le jour en Angleterre (et dans le reste de l'Europe) qu'en juin dernier. Dans le même temps, Nintendo enregistre une année financièrement étincelante. Ainsi, malgré les lourds investissements consentis pour les lancements de la GBA et de la GC, la firme du père Mario vient de publier un communiqué présentant un bénéfice avant impôts de 190 milliards (1,63 milliards d'euros) au lieu des 140 milliards attendus. C'est un peu Noël tous les jours...



Namco lutte pour survivre



Nous vous l'annoncions depuis des mois : Namco va mal. Son poids dans notre industrie s'est en effet effondré, passant du rôle de ténor du jeu vidéo (22 % de parts de marché en 1988) à celui de simple spectateur, avec quelque 3,7 % de parts de marché. Évanouis la grandeur et le faste des premières années PlayStation ; aujourd'hui, après avoir subi quelques sérieux revers, l'éditeur cherche un vital second souffle. À l'image de Sega ou encore Square il y a peu, Namco a décidé de se restructurer. En profondeur. Premier séisme, la nomination de Shirou Takagi au poste de président en remplacement du vénérable Masaya Nakamura. Seconde perspective : la séparation de l'entité mère en 4 structures distinctes dont deux dédiées au cinéma et à la musique (dispersion, dispersion...). Le jeu vidéo restera toutefois le pôle d'activité essentiel de Namco avec le développement de nouvelles gammes, dont une pour les plus jeunes, et des titres à vocation online. Les marchés européen et américain devraient d'ailleurs occuper une place plus importante qu'aujourd'hui, à cause de la frilosité actuelle du marché nippon. En guise de carte de visite, le nouveau président annonce la commercialisation de 34 jeux d'ici le mois de mars 2003. Qualité et quantité, deux notions parfois difficilement assimilables en période de restructuration. À suivre...

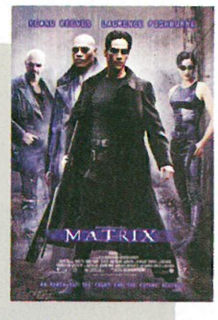
Moove your body my bro' !

Que de soirées mémorables passées sur Dance Dance Revolution ! Pourtant, aujourd'hui l'heure n'est plus à la franche rigolade ou à l'amateurisme jovial. Place à la compét ! En effet, le centre de loisirs La Tête dans les Nuages situé Boulevard des Italiens (Passage des Princes, au 5 Bd des Italiens - 75002 Paris - Métro Richelieu-Drouot – Tél. : 33 (0)1 42 44 19 11) s'apprête à organiser un vaste tournoi sur Dancing Stage Euromix, la version arcade européenne. Ainsi, en coopération avec Japan Expo (et toute la rédac par la pensée, et la sueur), des phases de présélection se dérouleront dans le centre les dimanches 19 mai (de 10h à 12h, oups c'est déjà passé), 26 mai (de 10h à 12h) et 2 juin (de 10h à 12h). Ruez-vous sur l'occasion (il ne vous reste pas beaucoup de temps !), l'inscription ne nécessitant que 3 petits euros. En ce qui concerne les phases finales, elles prendront place au CNIT de la Défense (toujours à Paris) du 5 au 7 juillet prochain à l'occasion de la Japan Expo. On vous y attend nombreux, vous les champions du dance floor !

La PS2 tranquille...

Un véritable raz-de-marée. En effet, depuis son lancement le 24 novembre 2000, la PlayStation 2 a déjà conquis le cœur de 7 millions de joueurs dans les territoires PAL (Europe et Australie) selon Sony Computer France. Un plébiscite qui prend toute son ampleur lorsqu'on le compare au lancement de la PlayStation en 1995, puisque sur la même durée, la PS2 se vend trois fois plus vite. Impressionnant, surtout que le ratio jeu/console reste plus que correct, avec 4 titres écoulés par PS2. À l'échelle mondiale, Sony peut aussi se réjouir de son parc installé de 29 millions de PlayStation 2 (dont 18 millions de consoles vendues au cours de l'année fiscale 2001-2002). Pour la France, le cap des 2 millions devrait être franchi d'ici Noël 2002. Laissons d'ailleurs le mot de la fin à Georges Fornay, président de la branche française de Sony C.E. : « La France conforte sa position de 4e marché mondial après les États-Unis, le Japon et le Royaume-Uni. Le nouvel environnement de concurrence qui commence est extrêmement stimulant pour nous. Il va permettre de toucher et conquérir de nouveaux consommateurs. » Avant de combler le fossé qui les sépare de Sony, la concurrence a clairement du pain spiritique sur la planche...

Infogrames récupère la Matrice



En pleine fièvre aphteu... euh acheteuse, Infogrames vient récemment de signer deux gros coups. Ainsi, après le rachat d'Eden Studios (les géniteurs des V-Rally), la société lyonnaise a porté son dévolu sur Shiny Entertainment (la bande de David Perry, créateur d'Earthworm Jim, Messiah, etc). Une transaction s'élevant à près de 47 millions de dollars (52 millions d'euros sonnants et trébuchants) et qui permet à la marque au tatou d'enrichir son catalogue de titres tels que les futurs jeux Matrix (une licence qui prend en compte des adaptations multi-plates-formes sur les 5 années à venir). Le premier jeu devrait d'ailleurs voir le jour en mai 2003, accompagnant ainsi la sortie du film. De son côté, Interplay/Titus, à qui appartenait Shiny, semble soulagé du départ de leur impétueux rejeton. Pour Hervé Caen : « Cette transaction améliorera la stabilité financière de l'entreprise et la positionnera pour la croissance. La vente de Shiny va considérablement réduire les frais généraux d'Interplay et permettre aux équipes de se concentrer sur le développement de jeux basés sur les licences TSR comme Baldur's Gate et Icewind Dale. » Comme quoi, il en faut peu pour faire un monde. Quant au titre Infogrames en Bourse, c'est la cata depuis deux jours (30 avril et 2 mai : - 20% !), hum...

Zique Pad

Après quelques mois de sécheresse musicale, la rubrique Zique Pad fait de nouveau le plein. Dans les mois à venir les B.O. d'exception devraient donc pleuvoir, comme Onimusha 2, Final Fantasy Concert, du Jet Set Radio à gogo, du Xenosaga... Raaaah pas de panique, il y a de quoi voir venir. De la quality les guys, rien que de la quality ! Histoire de patienter dans la joie et la bonne humeur, je vous ai toutefois réservé un petit mélange attractif. Mention spéciale à Eternal Romance, véritable petit nuage de sérénité musicale intrinsèque. À consommer avec délectation...

par Gollum

Final Fantasy X Piano Collections

• **Référence :** SSCX 10064 • **Compositeurs :** Nobuo Uematsu, Junya Nakano et Masashi Hamauzu • **Durée :** 56'43 (15 plages)

Avis

Idéal pour se reposer et intéressant par son écriture, ce Final Fantasy X Piano Collections ne parvient toutefois pas à réellement estomper l'absence d'un véritable orchestre. Dommage aussi que les partitions n'aient pas été incluses. Quoi qu'il en soit, les inconditionnels trouveront matière à ravir leurs tympans.

À l'heure où Final Fantasy X débarque enfin chez nous, les opinions concernant sa bande-son risquent d'être assez contrastées. Oscillant entre mélodies envoûtantes et thèmes plus anodins, cette B.O. s'illustre cependant par sa fraîcheur. Un élément que l'on doit bien évidemment à l'arrivée de deux nouveaux jeunes compositeurs. En effet, Nobuo Uematsu n'œuvre plus seul, puisque Junya Nakano (Another Mind, Dew Prism) et Masashi Hamauzu (SaGa Frontier II, Chocobo Dungeon) le soutiennent désormais. Pour cette nouvelle itération dans le catalogue « Piano Collections », l'équilibre n'est cependant que partiellement respecté. En effet, vous retrouverez 8 morceaux made in Uematsu, 6 from Hamauzu, et un unique (Guadosalam) composé par Nakano. Autre aspect particulièrement intéressant : c'est Masashi Hamauzu qui a intégralement supervisé l'arrangement des différents thèmes pour les retranscrire en partitions pour piano. Pour ceux qui se souviennent de Rhapsody on a Theme of SaGa Frontier 2 (Joypad 116) déjà réarrangé par Hamauzu, les similitudes abondent. Travelling Company, morceau contemplatif et chaleureux, bénéficie ainsi d'un traitement tout en impulsions proche du travail effectué sur SaGa Frontier 2. Le timbre feutré du piano contraste d'ailleurs avec le rendu symphonique (ou synthétique) exposé dans le jeu. Les pièces distillent donc une atmosphère plus chaude, sans verser dans la grandiloquence. Les arpèges subtils et naviguant souvent dans les aigus instaurent une certaine insouciance musicale propice à la relaxation (ou à l'écriture de textes... c'est du vécu). Même des mélodies comme Decisive Battle ou Attack, malgré leur énergie, restent contenues. Les crescendos n'ont rien d'agressif, et jouent plus sur un terrain passionné, voire tourmenté. Il est aussi agréable de réécouter des morceaux déjà développés au piano dans le jeu. Ainsi, même si les différences restent minimes, To Zanarkand (le thème d'introduction) prend ici une dimension plus étouffée grâce à la profondeur et la dynamique des tonalités d'un véritable piano. On regrettera toutefois qu'Aki Kuroda interprète ici sa partition avec un semblant de retenue. La musique colle donc bien à ce que nous connaissons de la B.O. originale, et si les ajouts sont notables, certains passages vous paraîtront probablement quelque peu empruntés. La bande-son de Final Fantasy X brillait par sa constante évolution dans les styles des trois compositeurs. Parfois nerveuse, souvent calme et apaisante, la musique profitait d'une instrumentation riche et judicieuse. Aujourd'hui, même s'il est plutôt bien exploité et que des thèmes tels que Path of Repentance tutoient cet état, le piano ne parvient que partiellement à retranscrire cette mouvance. Un bon album donc, mais qui prouve combien le traitement orchestral est plus propice à ce genre d'exercice de style...



LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème), qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières. La classe, en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent d'une semaine à un mois.

***CD JAPAN** (le Must incontournable)*
(www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE
(www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(store.yahoo.com/freethought/index.html)
TOKYO POP
(www.tokyopop.com/tokyopop)
THE PLACE
(www.the-place.com)

NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement parce que Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis qu'une note de dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous : Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

Romancing SaGa 2 Eternal Romance

• **Référence** : PSCN-5039 • **Compositeur** : Kenji Ito
• **Durée** : 58'23 (10 plages)

Déjà responsable de nombreuses B.O. d'exception, Kenji Ito s'est ici transcendé pour nous plonger avec Eternal Romance dans un véritable tourbillon d'émotions musicales. Dès son ouverture, le soyeux chant des violons permet à Preface to the SaGa de camper son ambiance divinement mélancolique. Un sentiment qui ne tardera pas à s'accentuer sous l'effet d'un piano, quelques cuivres, mais surtout l'appel suave du hautbois subtilement intégré. Ample et généreux, le son provient d'un orchestre où les talents se côtoient avec harmonie. Contrairement à de nombreux albums bénéficiant d'un traitement orchestral, chaque thème possède une vraie cohérence et s'inscrit dans un ensemble structuré. Vous ne trouverez donc pas les traditionnels « thème du village, thème de combat, etc. », mais plutôt une vaste pièce aux multiples couleurs musicales, tantôt enjouée, mais sachant aussi se faire mélancolique ou énergique. Personnellement, je trouve que l'illustration de couverture a rarement été aussi symbolique de ce que propose l'album. Impossible de ne pas parvenir à faire le calme en soi, de se laisser bercer par la lente progression des accords. Difficile de ne pas s'imaginer transporté ailleurs, loin, dans un vaste champ caressé par le délicat souffle du vent. Nereid Song se distingue à ce titre comme l'un des passages les plus représentatifs de cet état musical apaisant. Les nappes sonores se superposent avant de laisser place au chant sibyllin mais touchant d'une jeune femme, qu'on imagine féerique. Exotic Dusk, et ses sonorités typiquement orientales, apporte aussi une touche rafraîchissante et dépaysante à cette partition jouant habilement avec les émotions. Certains passages, comme Embracing You in my Arms, rappellent d'ailleurs fortement les mélodies de Joe Hisaichi avec le mélange léger d'instruments symphoniques et quelques percussions à peine perceptibles… un vrai plaisir. N'allez donc pas chercher une quelconque progression narrative, ou espérer suivre un semblant « d'histoire musicale » comme cela est souvent le cas dans les albums tirés des jeux Final Fantasy. Les cœurs sensibles et les mélomanes peuvent se réjouir…



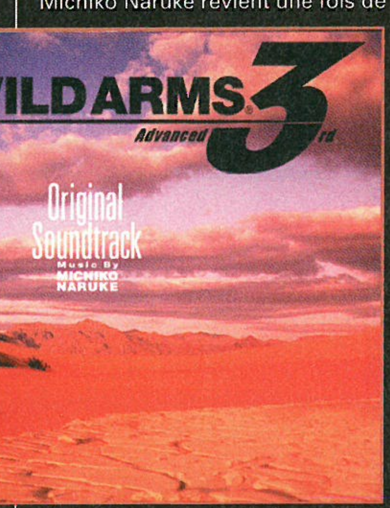
Avis

Eternal Romance ne s'écoute pas, il se déguste. Subtil et enchanteur, cet album intégralement orchestral possède une force inouïe, aussi bien vivifiante qu'apaisante. Un véritable morceau de bravoure musicale que vous vous devez impérativement de posséder.

Wild Arms 3rd Advanced

• **Référence** : SVWC 7118-7121 • **Compositeur** : Michiko Naruke • **Durée** : CD 1 : 69'08 (22 plages) CD 2 : 74'02 (23 plages) • CD 3 : 60'34 (23 plages) • CD 4 : 59'22 (23 plages)

Doté d'excellentes musiques, Wild Arms premier du nom avait bénéficié d'un album plus que décevant : un seul CD, de nombreux thèmes absents… la déception. Sympathique, mais bien moins percutant, Wild Arms 2nd Ignition profitait d'un CD Set correct s'étendant sur deux galettes. Aujourd'hui, Wild Arms 3rd Advanced arrive. Premier constat, l'inflation ne semble pas endiguée puisque le coffret regroupe désormais 4 CD. Impressionnant de constater aussi que la charmante Michiko Naruke revient une fois de plus à la charge avec une bande-son alternant entre les inspirations des deux premiers opus. Résultat : le style western et sifflotement dans le vent occupe une place prépondérante… en tout cas lors des premiers morceaux. Par la suite, le syndrome remplissage semble clairement prendre le dessus. Hum. Les efforts sont pourtant notables, à commencer par les quelques chansons qui composent l'album. Souvent présentées dans des versions japonaises et anglaises, elles se révèlent sympathiques mais pas vraiment entraînantes, à l'image d'Advanced Wind. Finalement, le principal reproche que l'on pourrait formuler à l'encontre de cette B.O. concerne son relatif manque d'unité. En effet, les différentes plages s'enchaînent sans que vous ayez réellement le sentiment de suivre une seule et même aventure. Bien sûr, quelques thèmes reviennent fréquemment sous une forme ou une autre pour souligner l'appartenance Wild Arms, mais la faible qualité des échantillons sonores ne permet pas vraiment de faire corps avec la musique. Dans le fond, les compositions n'ont rien de catastrophique, mais aucune d'entre elles ne dispose de cette petite étincelle de génie qui avait rendu le premier épisode si unique. Construit d'un seul bloc, ses différentes mélodies manquent d'âme, et dérivent trop vite dans le côté « fête foraine ». Pas de doute, Muchiko Naruke s'essouffle et même si les fans apprécieront les quelques clins d'œil, le joueur/auditeur lambda éprouvera bien des difficultés à se laisser happer par ces mélodies assez sommaires.



Avis

C'est bien dommage, mais d'un point de vue musical, la série des Wild Arms n'a de cesse de s'embourber. Ce troisième volet ne parvient donc pas à renouer avec la gloire passée et ne propose qu'une succession de mélodies tout juste amusantes, jamais réellement émouvantes.





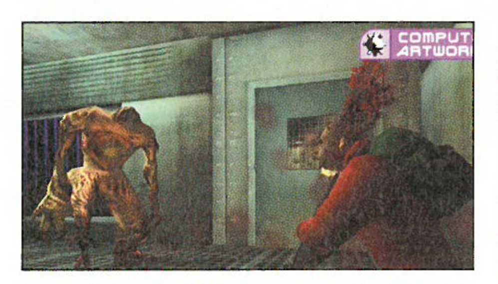
Net P@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Eh, eh... Peav' m'a envoyé un lien de la série des Xiao Xiao excellentissime : c'est comme Virtua Cop, mais version Flash, et en plus rigolo. À voir absolument ! (www.hagabard.com/pub/flash/xiaoxiao.swf) Pour les autres liens débiles, je vous invite à jeter un coup d'œil dans la section « Divers » du père Angel...

PlayStation 2

Ok, on commence fort avec une nouvelle image d'un jeu dont on vous a certes déjà parlé, j'ai nommé **The Thing** (tiré du film d'horreur éponyme de John Carpenter), mais le screenshot présenté ici est vraiment trop gore pour être laissé de côté. Pardon aux fans de Kurt Cobain, et bon appétit aux autres. Oui, je sais, ça risque de faire encore naître des polémiques, tout ça, mais bon...



Le online sur PS2 avance à petits pas. L'adaptateur réseau sera a priori disponible aux États-Unis cet été, et nos amis Yankees devraient pouvoir l'utiliser pour jouer **en réseau** à SOCOM ou Twisted Metal Online. Tout cela reste bien entendu au conditionnel. L'Europe, dans tout ça, demeure évidemment fantomatique...

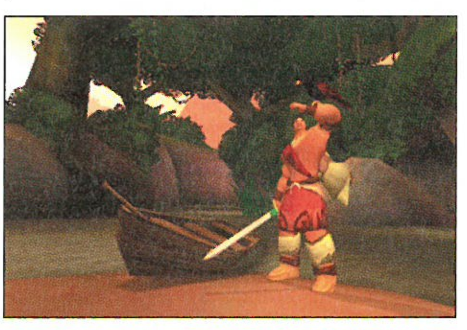
Toujours dans l'univers super virtuel du online, voilà de nouvelles infos et images sur **Everquest** version PS2. Comme vous le savez sans doute déjà, Everquest sur PC est l'un des jeux de rôle online les plus connus et les plus joués. Et c'est Sony (Sony Online Entertainment – SOE) qui en « gère » tout l'aspect réseau. Sur PS2, ce sera la même chose. Everquest PS2 sera un titre original, dont l'action se déroule 500 ans avant Everquest sur PC. On comptera 9 races, 13 classes de personnages, 9 villes et 8 types de terrains différents. Les développeurs prévoient qu'un joueur « moyen » mettra entre 600 et 800 heures pour faire monter un personnage au niveau 50 (un seul, et on peut en incarner plusieurs, argh !). Ne prévoyez pas d'avoir des enfants à ce moment-là... Le jeu est prévu pour le printemps 2003 aux États-Unis.



Le futur du jeu sera online ou ne sera pas ! C'est ce que doivent penser les développeurs nippons car Koei propose lui aussi son jeu de rôle en réseau pour fin 2002 au Japon. Son nom : **Nobunaga's Ambition Online**. 3 000 personnes pourront se connecter simultanément sur ce monde virtuel qui prend pour décor le Japon féodal du 16e siècle. Le titre inclura sept classes de personnages (ninja, samouraï, prêtre...), ce qui vous permettra d'avoir accès à différents endroits dans le jeu. Allez également jeter un œil du côté des News Japon d'Aruno !

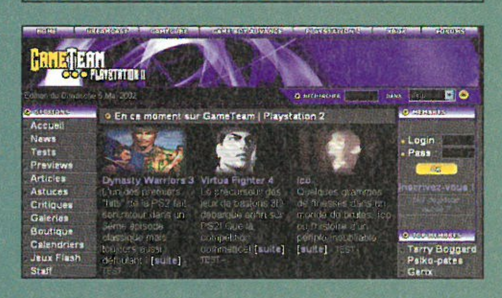


Développé entièrement par le studio américain de Sony basé à San Diego, **The Mark of Kri** est un jeu d'action/aventure mettant en scène un guerrier, Rau, et Kuzo, un oiseau qui lui sert de guide spirituel. Des phases de furtivité sont envisagées, mais l'action sera très présente car il est prévu que Rau puisse se battre contre plusieurs adversaires en même temps. Il aura à sa disposition des armes diverses, du glaive à l'arc, en passant par la hache de guerre ou encore la lance. Bref, tout cela n'est pas forcément très fin, mais ce titre peut tout de même se révéler intéressant. Le jeu est prévu pour fin juillet 2002 aux États-Unis.



Les fans du très antique Ghostbusters (et de Luigi's Mansion) seront ravis d'apprendre qu'Arttoon va sortir un jeu d'aventure/action du nom de **Ghost Vibration** cet été au Japon. Dans le jeu, vous devez capturer plus de 200 fantômes et découvrir en même temps les secrets que renferme la mystérieuse maison que vous « nettoyez ». Un mode « Scope » spécial se déclenche lorsque vous combattez un fantôme, le temps de viser votre ennemi et de l'affaiblir avant de l'emprisonner dans votre gun spécial. Ceci fait, vous pourrez fouiller dans les souvenirs du fantôme capturé pour en savoir un peu plus sur l'histoire ténébreuse de la maison hantée...

Spécial sites lecteurs



***www.gameteam.com* : Un site soigné et mis à jour régulièrement, qui s'intéresse à toutes les consoles du moment, de la GBA à la Xbox, avec tests, previews, forums, etc. Ici, l'union fait la force - une vingtaine de personnes font vivre ce site - et ça se sent. À noter, une section de jeux en Flash gentiment débiles qui vous feront bien perdre votre temps.**

***www.shenmania.fr.st* : Les sites sur Shenmue semblent faire partie d'une grande famille, et je vous présente ici l'un de ses nouveaux membres. Avec Shenmania, Manga (c'est son pseudo) fait partager ses coups de cœur divers et variés en attendant que l'actualité de Shenmue reprenne un rythme plus soutenu.**

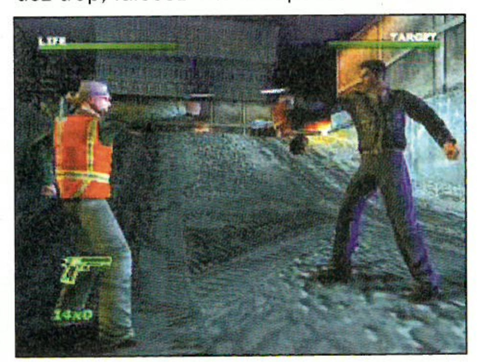
***www.drawgame.fr.st* : Un site agréable, qui se concentre principalement sur les tests de jeux, mais qui manque cruellement de personnes prêtes à mettre la main à la plume. Si le métier de testeur (bénévole) vous attire, écrivez donc à Seneoga-75 et son équipe.**



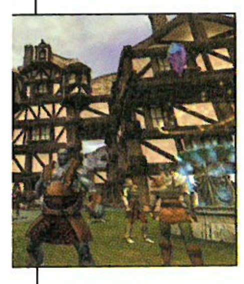
PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Xbox

Dead to Rights, dont on vous a déjà parlé, risque effectivement d'être très bourrin, mais les attitudes de poseur du héros ne laisseront pas tout le monde indifférent. C'est toujours développé par Namco pour la Xbox. Pour la date de sortie, vous m'en demandez trop, laissez-moi tranquille !



Seamus Blackley, le co-créateur de la Xbox, a quitté Microsoft. Selon lui, il part pour faire des jeux, la seule activité qui l'intéresse. Je vous passe aussi son discours sur le « comment il va révolutionner le monde des jeux vidéo ». Des discours d'illuminés comme le sien, il y en a tous les mois... N'empêche que c'est bizarre cette histoire, moi j'dis... Non ?



Asheron's Call 2 sur Xbox, mine de rien, c'est un petit événement. Le premier volet est un des meilleurs MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game... Ouf !), à tel point que du côté de *Joystick*, j'en connais qui ne parlent plus que de ça et qui ont perdu toute vie sociale. Si vous voulez vous faire une idée, vous pouvez voir une petite vidéo ici : http://movies.rpgamer.com/ac/AC2Vistas.wmv

Shenmue 2 sur Xbox sera bien présent à l'E3. Pas au stand Sega comme on pouvait l'espérer, mais chez Microsoft. Remarque, ils ont payé pour avoir l'exclu aux US (ce qui, pour la première fois dans l'histoire du jeu vidéo, a provoqué l'import de versions européennes PAL sur DC vers les États-Unis... ça leur fera les pieds), alors autant en profiter...

Après Halo, le second titre à dépasser la barre du million d'exemplaires vendus dans le monde sur Xbox est **Dead or Alive 3**. Champagne !



Quoi qu'on en dise, **les ventes de Xbox n'ont pas atteint le niveau auquel Microsoft s'attendait**. Malgré la baisse de prix, les objectifs sont passés de 4,5 à 6 millions de consoles pour la fin juin à 3,5 et 4 millions pour la même période. Pour résumer, voilà comment ça se passe dans le globe. Aux US, tout va bien, la console se vend normalement et les gens sont heureux de vivre ; au Japon et en Europe, c'est tout le contraire. On espère que ça changera quand même d'ici quelque temps...

GameCube

Tiens, comme par hasard, **la sortie de Phantasy Star Online : Episode I & II** est repoussée au Japon à cet été. Aucune raison n'a été avancée, mais il n'est pas difficile de deviner que la mise en place du online doit y être pour beaucoup.

Voici **quelques-uns des titres GC qui seront présentés à l'E3** :
Wario World, The Legend of Zelda, NBA Ballers, Mario Party 4, Nascar Thunder 2003, Star Wars : The Clone Wars, Star Wars : Bounty Hunter, Gladius, Dave Mirra Freestyle BMX 3, 1080 : White Storm, Super Mario Sunshine, Metroid Prime, Star Fox Adventures, Donkey Kong Racing, Kameo : Elements of Power.

Enfin une nouvelle qui m'a réconcilié avec la vie. C'est désormais supra officiel, **Winning Eleven**, le vrai, le grand, le beau, le chef-d'œuvre de KCET, sera **adapté sur GC** ! Si le titre est optimisé et exploite toutes les capacités de la console, je débouche le champagne. Plus d'infos bientôt, je l'espère en tout cas...

C'est désormais officiel, **Namco développera le prochain Star Fox sur GC**. Complètement différent du Star Fox Adventures (Rare) qui sortira bientôt, il reprendra les mêmes ficelles que les précédentes versions SNES et N64. Une version arcade basée sur la Triforce verra également le jour. Hélas, la sortie n'est pas prévue avant le mois d'avril 2003 ! Aaah, my god !

Nintendo France a profité de la sortie de la GC pour refaire une beauté à son site : www.nintendo.fr. On y trouve notamment la possibilité de s'inscrire à la rubrique VIP, réservée uniquement aux possesseurs de la machine.



L'arrivée de **Super Mario Sunshine** (en News Japon dans ce numéro) approche à grands pas. Après la date de sortie officielle (toujours fixée pour le 19 juillet au Japon), voilà le site qui vient d'ouvrir ses portes : www.nintendo.co.jp/ngc/sms/index.html. C'est du tout-en-jap alors si vous ne comprenez rien, adressez-vous à Greg, mais pas tous en même temps, en ce moment il est déjà occupé à traduire Don Quichotte.



Et ça continue... Après le cas Resident Evil, une rumeur fait état **d'un projet de remake de Zelda : l'Ocarina du Temps sur GC**. Au programme : une refonte des graphismes et de la bande sonore, ainsi qu'un making of. Cela dit, il n'y a rien d'officiel dans tout ça. Ce n'est qu'un simple bruit de couloir. Il faudra attendre pour être fixé.

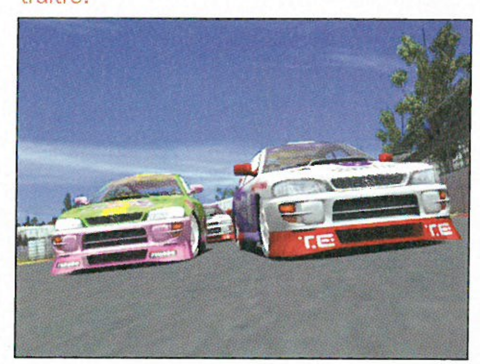
Multi-plate-forme



Activision continue d'exploiter le filon des super-héros, que lui offre son accord avec Marvel, avec **Wolverine's Revenge**, un titre qui, comme vous l'avez sûrement compris, tournera autour du X-men griffu. D'autres personnages comme Professeur X, Magneto et Sabertooth (Dent de sabre en bon français) feront aussi une apparition. Activision étant le champion du multi-plate-forme, le jeu sortira sur toutes les consoles dans le courant de l'année prochaine.

Wreckless sera adapté sur PS2 (voir For Eyes Only) et sortira à la fin de l'année. Dans le même genre, Konami a annoncé que la version Xbox de Silent Hill 2 : Restless Dreams sera aussi portée sur PS2 avec son mini-scénario supplémentaire (quelle exclu mes amis !). Même chose pour Shadow of Memories, qui migrera sur Xbox et sur PC. On vit vraiment une époque formidable...

Pour les plus impatients ou tout simplement les curieux, en attendant la sortie de **TOCA Race Driver**, vous pouvez télécharger la démo du jeu PC à cette adresse : ftp://3dgamers.in-span.net/pub/3dgamers/games/tocaracedriver/racedriversetup.exe. Attention, ça pèse tout de même dans les 62 Mo et il s'agit d'une bêta, donc vous pouvez vous attendre à avoir beaucoup de plantages. Je ne vous aurai pas pris en traître.



Erratum : l'adresse du site Lyongame que nous vous avons donnée le mois dernier n'était pas correcte. Il s'agit en fait de www.lyongame.com, tout simplement...

On apprend des choses fabuleuses sur le Net. Si, si vraiment ! Par exemple, grâce à actustar.com, j'ai appris que Britney Spears s'était fait choper en train de fumer une clope. Sur Loftstory.fr, j'ai appris que des gens pouvaient être encore moins intéressants qu'une huître, et avec Langocha.com, je me suis rendu compte que le monde entier n'était qu'une vaste plaisanterie. Mais surtout, en traînant là www.chipworks.com/art/flipper.htm (merci à Doc Caféine ce gros porc, au passage), j'ai découvert que certains ingénieurs s'amusaient à faire des gravures invisibles à l'œil nu sur des processeurs. Pour les découvrir, il faut se munir d'un microscope. Il y a par exemple une photo d'un CPU de chez ATI, ce qui n'est pas très étonnant vu les relations que la boîte canadienne entretient avec Nintendo en ce moment. En fin de compte, Britney Spears qui clope, c'est carrément plus ouf...

Les développeurs coréens de Unotac ont mis en ligne quelques screenshots de **The King of Fighters Online**. Dans le titre, vous pouvez incarner 6 personnages (Kyo, Iori, Athena, Kim, Leona et Kula) et vous bastonner dans les rues virtuelles contre des adversaires humains. Bien sûr, on peut soit se joindre à une équipe et foutre la zone dans les serveurs, soit jouer perso pour étaler tout le monde un par un. Un petit aspect RPG est aussi annoncé, qui permettra d'améliorer les capacités de son personnage. Au fait, désolé les gars, mais c'est prévu uniquement sur PC.



Rumeur : Il semble que Bandaï va sortir au mois de juillet un nouveau modèle de WonderSwan Color. La WonderSwan Crystal sera dotée d'un écran de meilleure qualité qui effacera le problème de rafraîchissement à l'origine du scintillement.

Les développeurs de jeux sont trop inspirés en ce moment. La preuve, Phantagram planche sur **R-Type III**. Non, vraiment les mecs, arrêtez d'être fertile niveau idées, on n'arrive plus à suivre... Je vous laisse deviner sur quelle console c'est destiné... la GBA bien sûr, la console du revival.

www.esu.lt/andrius/10/go.htm.
Enf... de lapin !

Sources (liste non exhaustive) : Gamekult, Computer and Video Games, The Magic Box, IGN, Games Press, Gamespot, Team Xbox, The Madman's Café, GameDaily...

C'est à l'E3 que LucasArts va présenter **RTX Red Rock**. Un titre action/aventure dans lequel on dirige Eugène Zéro (un nom plutôt nase, je vous l'accorde), un type banal qui possède un bras bionique avec lequel il doit latter ses ennemis. Développé sur PS2 et GC, le jeu est pour l'instant prévu pour le printemps 2003. D'ici là, Julo sera sûrement marié...



Arcade, portables, divers

Kemco a annoncé qu'**un accessoire GBA permettant de lire des MP3** sortira prochainement. On ne sait pas quelle forme ni quelle sorte de périphérique de stockage seront utilisées, mais en tout cas, un micro est inclus, ce qui lui donne aussi une fonction dictaphone (ou même karaoké, mais bon, faut aimer...)

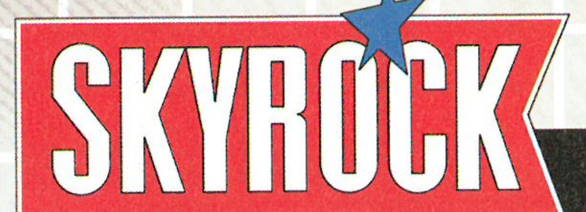


Ce n'était donc pas du pipeau, **Super Ghouls n' Ghost R sortira bien sur GBA** le 19 juillet prochain au Japon. Le titre sera un remake de la version SNES avec des niveaux spéciaux à débloquer. (Direction les pages de News Japon.)

United Games Artist, branche de Sega responsable de Rez et des fabuleux Space Channel 5 (dont le deuxième volet sortira en France en septembre), **devrait montrer son prochain titre** lors d'une conférence au Japon. On sait que Tetsuya Mizuguchi avait en tête une sorte de Shenmue-like dans l'univers de SP5, pourquoi pas, ça pourrait être intéressant, mais ce ne sont que des suppositions, pour en être sûr, il va falloir attendre.

"PREMIER SUR LE MATIN ?!"





www.skyrock.com

Toutes les sorties japonaises et américaines

La sortie de Winning Eleven 6 a été, vous vous en doutez, fêtée dans les règles de l'art. Ça a « kaktoïfié » grave pendant le bouclage ! Le titre de KCET tient effectivement toutes ses promesses : plus maniable, mieux animé, plus pêchu... Maintenant, il ne faudrait pas que Konami et son studio fétiche se reposent sur leurs lauriers et soient victimes à l'avenir du syndrome de la réactualisation éhontée, comme EA Sports par exemple, mais bon, on en est encore loin quand même. En dehors de ce petit événement, il faut reconnaître que l'actualité import reste relativement amorphe : quatre pages de zappings et un troisième volet d'Armored Core sans saveur qui devrait passer complètement inaperçu... on a connu mieux, quoi. Spéciale dédicace à Irem, qui, avec Zettai Zetsumei Toshi, a pris le risque de jouer la carte de l'originalité. Un fait de plus en plus rare ces derniers temps, car si notre petit univers vidéoludique se porte bien financièrement, il connaît en revanche une sérieuse crise de créativité. Réveillez-vous, les gars !







Winning Eleven 6

La Coupe du monde approche à grands pas et les éditeurs nous inondent de jeux de football. Konami donne tout ce qu'il a avec un Winning Eleven 6 pas piqué des hannetons, plus que jamais destiné aux amoureux du foot, du vrai !





L'animation de Beckham est parfaitement retranscrite.





Le coup franc, un geste qui demande énormément de précision.

Si la dernière version de Winning Eleven 5 : Final Edition péchait par le manque d'améliorations qu'elle apportait finalement à son équivalent européen Pro Evolution Soccer, ce « sixième » volet donne une meilleure image de la série. Graphiquement, le titre est plus beau que son prédécesseur. Ce n'est pas ultra-flagrant, mais néanmoins suffisant pour être remarqué. La modélisation des joueurs, notamment, est encore plus pointue, surtout en ce qui concerne le gabarit des footeux, désormais plus réaliste, contrairement aux bûcherons de FIFA. Les terrains gagnent également en réalisme grâce à une pelouse plus belle qui varie réellement selon les stades (d'ailleurs, on peut voir des mottes de terre sortir des crampons des joueurs pendant les grosses accélérations). Voilà, « graphiquement », c'est à peu près tout. KCET sait que le point fort de la série réside en grande partie dans la qualité des animations et nous livre un jeu bourré de nouveaux gestes, un régal pour les pupilles. Ainsi, après une tête, une mauvaise réception peut entraîner une chute, que l'on ait touché la balle ou pas. D'une manière générale, les contacts entre les deux joueurs sont à présent plus marqués ; non seulement les footballeurs jouent des épaules mais ils se tirent aussi le maillot, dans la plus pure tradition du football moderne. De même, après un tacle, les animations de chute sont plus nombreuses. Bref, comme ISS 2 (PSone) avait à son époque bénéficié des nombreuses animations supplémentaires, il en va de même pour WE6 par rapport à WE5 et PES. Concernant la physique de la balle, elle est juste surpuissante. Encore plus réalistes qu'avant, les effets tuent carrément la tronche et les doubles contacts sont plus courants. Quant aux tirs, ils sont encore plus pêchus ! Rien à dire, c'est le top du top !

LE FOOT QUI TUE !

Mais les vrais fans n'attendent qu'une chose : savoir comment se comporte le titre en termes de maniabilité, de jouabilité, de possibilité, en clair… de jeu. Tout d'abord, l'élément frappant de ce volet concerne la grande facilité avec laquelle on peut exécuter les

Winning Eleven 6

Éditeur	Konami
Dispo. Europe	Fin octobre-début novembre !
Genre	Simulation de football
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui (647 KB)
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Spécial	Compatible HDD
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

actions. Tout se fait de manière beaucoup plus souple. Les dribbles s'en trouvent facilités, mais sans tomber dans l'arcade de base style FIFA. Il est toujours indispensable de posséder un bon timing pour arriver à enchaîner les mouvements qui arrivent à mettre en déroute une défense. Autant que je sache, il n'y a pas de « coup qui tue » qui met tout le monde dans le vent, comme l'était le une-deux dans ISS 2. Il faut donc posséder un solide sens du jeu et de la circulation de la balle pour arriver à faire quelque chose de correct. Et ça tombe bien, puisque la circulation s'est vue grandement améliorée, avec des possibilités de jeu à une touche de balle dont Johan Cruiff, adepte du jeu triangulaire, serait fier. C'est un véritable bonheur. Plus que jamais, on arrive enfin à faire ce que l'on a en tête. Une longue transversale suivie d'une passe à ras de terre vers un joueur, pour faire un une-deux... Tout cela se fait naturellement. Tous ceux qui jouent à PES pestent probablement sur la difficulté lors des duels face au gardien puisqu'il arrête quasiment tout et que les lobs sont mal fichus. Tout cela est à présent terminé... Ouf ! Seul contre le portier, on a désormais plus de chances de marquer (même s'il faut assurer un minimum, hein...) : il suffit de placer son tir avec finesse pour le voir normalement passer comme une lettre à la poste. Autre grande nouveauté : en appuyant sur R1 et R2 simultanément, on peut forcer un défenseur à se déplacer. Pratique pour l'empêcher de rester sur place pendant un une-deux, ou tout simplement pour laisser sortir la balle en touche. Ensuite, le titre fait la différence sur des petits détails, des bricoles qui facilitent la vie. Par exemple, lorsqu'un joueur se prend un carton, la couleur du chiffre au-dessus de sa tête apparaît en jaune. Mine de rien, ça permet de s'imposer une certaine prudence au niveau des tacles, ce qui rend les situations plus réalistes. Autre chose : l'équipe jouant à domicile peut avoir un avantage moral sur l'adversaire, tout comme les commentaires peuvent être réglés afin de soutenir une équipe ou l'autre (ce qui, pour un non japonisant, ne change rien...). Enfin, le bruit des poteaux est largement amélioré et garanti sans bug !

LA « PERFEZIONE » ?

Cependant, le titre n'est pas encore parfait. Mon fanatisme ne suffit pas à excuser certains aspects qui commencent à devenir gênants. Tout d'abord, il n'y a toujours pas d'arbitres sur le terrain. Alors que tous ses concurrents le proposent depuis belle lurette, WE en est privé. Pour un titre qui se veut réaliste, ça ne fait pas très sérieux. Ensuite, la modélisation du public commence à faire un peu kitsch ; à présent, on est habitué à beaucoup mieux. Ce ne sont pas deux ou trois lancers de confettis en début de match qui vont masquer la médiocrité de l'esthétique des tribunes. Si, d'un point de vue sonore, la foule se comporte à merveille (on peut même régler sa « virulence »), graphiquement, elle a pris un coup de vieux. Reste le plus grave, à savoir les grosses chutes de frame-rate lorsqu'il y a du monde à l'écran (surtout par temps de pluie). Ça sent franchement le jeu mal fini. Heureusement, Konami nous a confirmé que la version vendue en Europe (PES 2, donc) sera corrigée et même améliorée. Mais ici, on se dit que Konami commence à faire du Electronic Arts en sortant des nouvelles versions tous les 6 mois, qui n'incluent que quelques nouveautés pas vraiment révolutionnaires. Certes, ils ont de l'avance sur leurs concurrents mais s'ils se reposent sur leurs lauriers, ils ne sont pas à l'abri d'une mauvaise surprise. Après tout, FIFA était super dominateur il n'y a pas si longtemps et ça ne l'a pas empêché de perdre petit à petit de sa précieuse avec l'arrivée des ISS/PES. Néanmoins, le titre continue d'avoir de bonnes notes et c'est amplement mérité car il reste (et de très loin) le meilleur dans sa catégorie. Mais franchement, le coup du ramage, ça craint à mort ! Le pire c'est qu'on marche quand même dans la combine puisque, personnellement, maintenant que j'ai WE 6, je ne toucherai plus jamais à PES. En fin de compte, on s'est bien fait feinter. Kaktôôôôô !

Angel

Winning Eleven : souvent copié, jamais égalé...

Note
9/10



La protection de balle est toujours aussi efficace.

Un nouvel entraînement fait son apparition dans ce volet. Il se compose d'une série de sept épreuves qui jugeront vos talents en coup franc, en dribble, en passe, etc. Un excellent exercice qui vous permettra de gagner en précision dans bien des domaines. Indispensable !



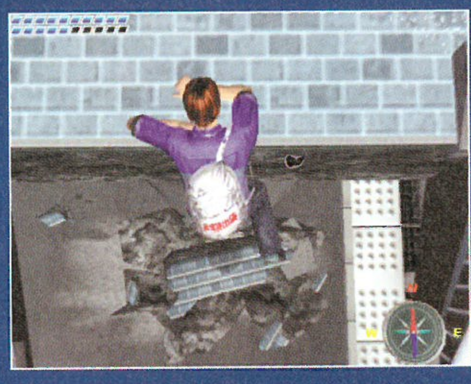


Barthez est dans le vent, dommage pour lui...

PS2

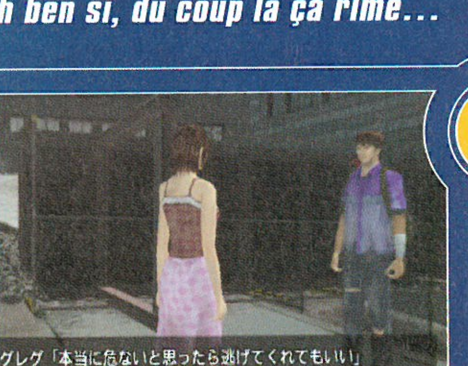
Zettai Zetsumei Toshi

« J'me taille, j'ai sommeil, t'en chies », comme Trazom s'amuse à le traduire, est un jeu original tout droit sorti d'un petit studio. La preuve qu'originalité ne rime pas toujours avec énorme budget. Ah ben si, du coup là ça rime...



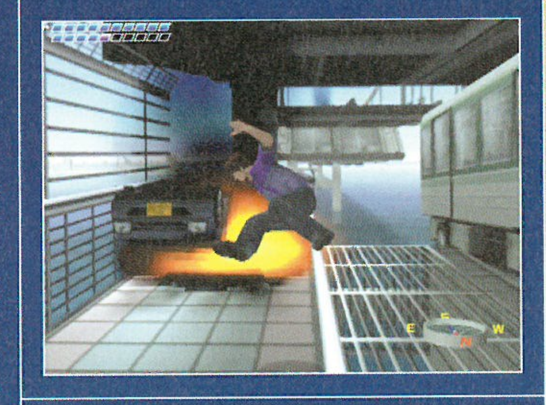


La contenance du sac est comptée en « cubes ». En sachant que certains éléments en comportent 2 ou 3 et ne peuvent se placer que dans certaines positions, c'est parfois un sacré casse-tête.



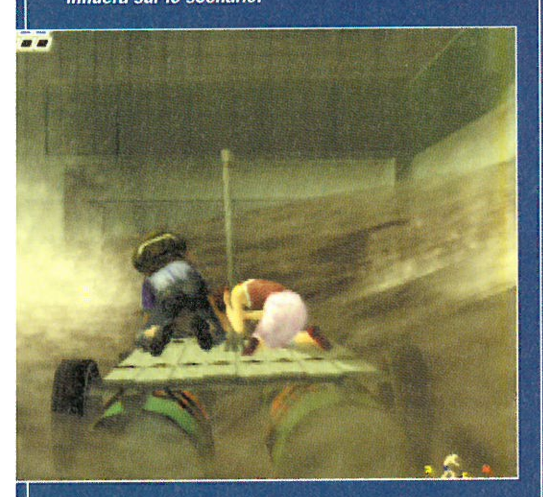
La jeune Aizawa sera la première personne que vous rencontrerez. Pendant le jeu, vous aurez l'occasion de vous montrer froid, distant, sympathique ou méprisant vis-à-vis d'elle, ce qui influera sur le scénario.

Si vous connaissez le manga « Dragon Head », édité par l'excellente maison Pika Editions, vous serez alors en terrain connu avec ZZT. Maintenant, si ce n'est pas le cas, imaginez-vous dans la peau d'un jeune journaliste. Le 6 mai 2005, ce jeune journaliste se rend sur une île artificielle pour écrire quelques articles. Arrivé à l'aéroport de l'île, il prend le train pour se rendre en centre-ville. Tout à coup, un immense tremblement de terre se déclenche. Quelques heures plus tard, il se réveille à sa place, mais à l'envers. Le pont que traversait le train s'est en effet affaissé, et notre pigiste du danger se retrouve alors dans une situation particulièrement inconfortable. Dehors, tout n'est que désolation, et aucune âme qui vive à l'horizon. Notre pauvre héros est resté inconscient plus d'une demi-journée, et les secours sont partis depuis bien longtemps. La seule chose à laquelle il peut désormais se raccrocher, c'est un sac de survie qu'un hélico incapable de se poser lui a lancé, et cette instruction : la récupération des derniers survivants se fera au nord. Direction le nord, donc.



VÉRITABLEMENT ORIGINAL

Profitant d'un mode de représentation et de jeu dans le style des Resident Evil ou Silent Hill, ZZT vise bien entendu le même public pour proposer le premier jeu de survie réaliste. Ce n'est certainement pas ici que vous trouverez des monstres, et le danger ne vient pas des autres mais de la ville ! Inutile de chercher à se protéger de quoi que ce soit, le péril est partout. Dans cette ville-île entièrement ruinée, la moindre secousse peut transformer l'environnement en arme mortelle : un mur qui tombe, une rivière qui quitte son lit ou un pont sur lequel on se trouve qui s'effondre d'un seul coup. Regarder partout lorsque l'on se déplace s'annoncera vital, et en sachant que peu d'endroits seront véritablement sûrs, difficile parfois de ne pas flipper pour sa vie. Bien entendu, après quelques heures de jeu, on se rendra compte que la plupart des tremblements de terre sont scriptés, c'est-à-dire qu'ils se déclenchent à des moments précis. C'est généralement au bout de ces quelques heures de jeu que ZZT deviendra vraiment difficile, avec moins de séismes-surprises mais des morts vraiment violentes à la Tomb Raider.





Zettai Zetsumei Toshi

Éditeur	Irem
Dispo. Europe	Non prévue
Genre	Survival réaliste
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (360 Kb)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	J'ai sommeil !
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

Rassurez-vous cependant, il ne s'agira pas de retraverser un quartier entier avant de mourir au même endroit à chaque fois, puisque de ce côté-là, ZZT est plutôt gentil, avec ses continues qui vous replacent dans la même pièce où vous trouvâtes la mort. Cela vous permettra d'avancer plus vite et, pour les flemmards, de mourir 50 fois avant de réussir par hasard sans avoir pris le temps de vraiment chercher ce qu'il fallait faire. Dommage, car même si dans l'absolu, j'étais bien content de recommencer face au piège idiot par lequel je suis mort, cela met un sacré coup à la durée de vie.

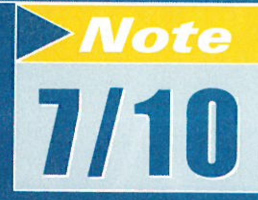
UN CHARMANT VILAIN CANARD

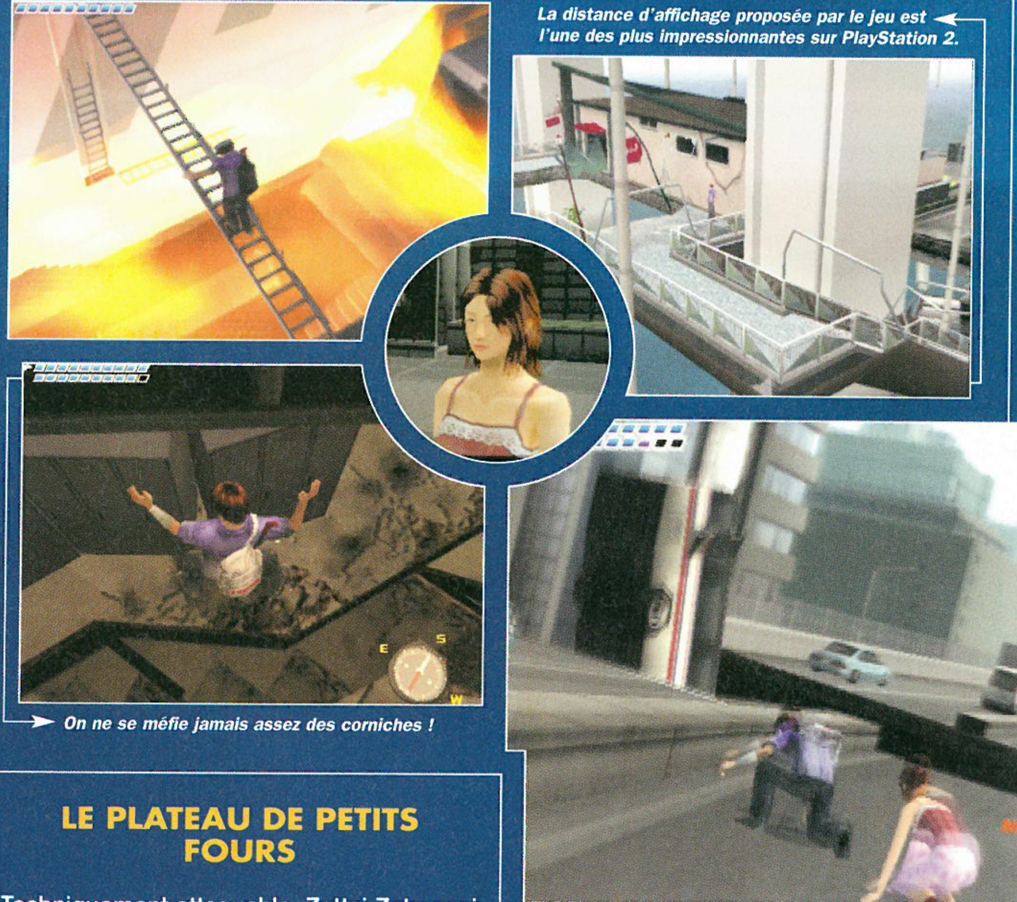
La durée de vie ne sera pas le seul problème de ZZT. Développé par l'éditeur Irem, jadis au zénith de son art avec R-Type, et qui aujourd'hui survit en publiant des revues érotiques, ZZT n'a pas profité du budget d'un Devil May Cry, par exemple. Il a donc beau être ambitieux, il n'en est pas moins techniquement limité. Comme vous l'aurez certainement compris, le facteur important du jeu, c'est le décor. Graphiquement donc, ZZT propose des environnements urbains très corrects, et surtout un affichage incroyable. Mais les ambitions d'Irem ont un prix : l'animation. Pour afficher sur une PS2 ce qui serait déjà honnête pour une Xbox, il faut donc trancher dans les ressources machine, et c'est bien souvent qu'en pleine course, des ralentissements violents se font sentir. Les personnages eux aussi sont assez mal animés, et graphiquement un peu sommaires. À première vue, ZZT est techniquement un jeu de série B. Mais ce n'est pourtant pas le cas, faisant preuve d'une véritable ambition graphique avec cet affichage vraiment exceptionnel. ZZT, de par son ambiance extraordinaire, mérite donc que l'on s'y accroche malgré les divers petits problèmes graphiques que l'on ne trouve plus dans la plupart des gros jeux. Des pieds ou des mains qui traversent le mur, des animations parfois simplistes, et autres petits désagréments s'oublient donc vite grâce à la rapide immersion dans l'ambiance.



Lorsque tout s'écroule, une seule solution : fuir ! A priori, si l'on connait les règles de sécurité en cas de séisme, le jeu est plus facile.

La preuve ultime que les poutres sont aussi dangereuses que des zombies





La distance d'affichage proposée par le jeu est l'une des plus impressionnantes sur PlayStation 2.

On ne se méfie jamais assez des corniches !

LE PLATEAU DE PETITS FOURS

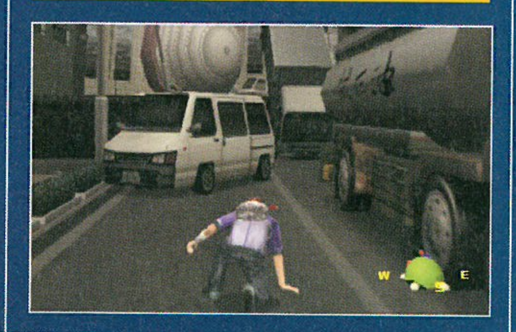
Techniquement attaquable, Zettai Zetsumei Toshi l'est cependant beaucoup moins du point de vue du déroulement, ou des « règles » instaurées. Première bonne surprise : le personnage se fatigue. Dans l'optique de mettre le joueur dans une véritable situation de survie, la soif du survivant est gérée en temps réel. Faire des mouvements inutiles, courir sans arrêt déclencheront plus rapidement votre envie de boire. D'où les providentiels robinets et autres fontaines, qui permettront aussi de sauvegarder. Il sera également possible de remplir quelques bouteilles vides à ces robinets, histoire de s'assurer une certaine mobilité. Mais l'espace du sac que le joueur utilise devra être géré intelligemment puisqu'il est assez limité. Assez court comme le sont ses modèles, ZTT pourra cependant se jouer plusieurs fois, puisqu'une grande liberté est laissée au joueur. Durant vos déplacements dans la ville ravagée, vous allez rencontrer plusieurs survivants, et pouvoir décider de la conduite que vous aurez avec eux. Au moment où j'écris ces lignes, 7 fins différentes ont été recensées, et il se pourrait qu'il y en ait d'autres. Se présentant non pas comme un renouveau mais une option du genre survival, ZZT est comme un plateau de petits fours que l'on engloutirait assez vite, mais en profitant d'une grande variété de saveurs.

Greg

Clin d'œil « Ico-ifiant »

Lors de l'aventure, vous serez capable de crier. Cela peut permettre d'appeler à l'aide, mais aussi de découvrir des victimes coincées dans des décombres. Une très bonne idée, malheureusement sous-exploitée dans l'ensemble du jeu.

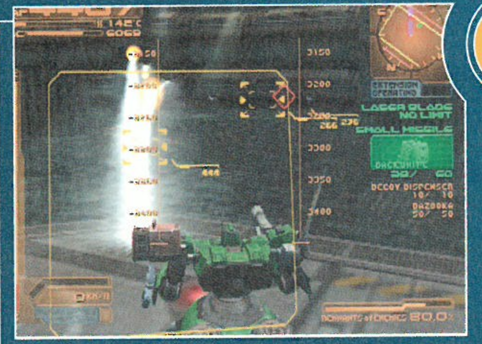




Armored Core 3

Loin de donner dans l'allégorie de la communication moderne limitée par la vanité des hommes devenus « façonneurs », Armored Core 3 est de ces concepts qui fragilisent une expérience acquise après moult batailles critiques.





Une créature marine inconnue, certainement un sous-marin secret, s'est infiltrée dans cette grotte. À vous de la détruire !



Vous recevrez parfois des ordres ou des conseils en pleine mission. Le tout en japonais bien entendu...

Armored Core 3	
Éditeur	From Software
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Mech action
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui (86 KB)
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Difficile
Continues	Illimités
Spécial	Jeu online au Japon
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Recommandée

Le robot, qui renvoie à la légende du golem, rappelle ainsi avec ironie que l'homme ne peut se substituer à un dieu donnant la vie. Dans Armored Core 3, qui se veut être une modernisation du mythe de Tantale, le joueur incarne comme dans les volets précédents un chasseur de primes faisant partie de la caste des Ravens. Dans ce volet, le pouvoir n'appartient plus à différentes factions mais plutôt à des corporations. Grosses sociétés industrielles fournissant l'armement à des milices qu'elles utilisent pour se débarrasser de leurs rivales, elles ne sont aujourd'hui plus qu'au nombre de trois. Mirage, Crest et Kisaragi. En tant que Raven, le héros peut donc choisir librement d'accepter n'importe quelle mission de n'importe quelle entreprise. Certaines missions décisives comme des sabotages d'usine auront des conséquences sur le déroulement du jeu et sur le catalogue d'armes ; le constructeur qui sera trop en difficulté s'avérera moins enclin à payer des missions et créer de nouvelles armes. On peut noter que ce nouvel opus est bien moins porté sur l'histoire, et les fans d'anticipation politique seront déçus. Cette fois-ci, les e-mails ne vous apprendront pas grand-chose, sinon que les corporations sont contentes de vous, ou qu'un gars veut vous défier. Une déception pour les fans de la série qui se seraient raccrochés à la trame scénaristique. Pour les autres, le jeu sera à peu près comme à l'accoutumée. La nouveauté de ce volet, dans les combats solo, c'est que l'on pourra parfois demander à un confrère de venir nous épauler, en échange d'argent bien entendu. En revanche, il ne sera plus possible de jouer à deux simultanément durant une mission, comme c'était possible dans « Another Age ». On pourra toutefois y jouer à 4 simultanément avec 4 consoles reliées via le câble i-Link, ou bien à trois avec une quatrième console qui diffuse le match en vue retransmission sur une 4e télé. La classe pour les bourgeois.



Au début du jeu, le sabre laser est l'arme la plus puissante disponible.

CLAIREMENT ORIENTÉ

Même si, à la manière d'un Phantasy Star Online, y jouer seul s'avérera intéressant, Armored Core 3 est clairement destiné à lancer la connexion de la PlayStation 2 au Japon un mois avant la grande cérémonie PlayOnline et FF XI. Un scénario restreint et une difficulté énorme en font un produit qui reste rentable en solo grâce à une durée de vie assez longue, mais une profondeur de jeu quelque peu absente. Ceci dit, les véritables fans de la série ne sont généralement intéressés que par les nouveaux éléments de robots. Car Armored Core est avant tout un jeu pour le fan de robots. À chaque réussite, vous empochez de l'argent qui vous servira à acheter de nouvelles pièces pour votre engin. Nouveaux bras, jambes, armes, tête, tronc, etc., de quoi faire rêver les plus grands

fans de tuning futuriste. Le montage de robot est d'ailleurs de loin la partie la plus intéressante du jeu. Car même s'il reste égal à lui-même, Armored Core 3 semble désormais un peu en retard par rapport aux créations futures, comme Murakumo (du même éditeur sur Xbox) ou encore l'époustouflant MechAssault (toujours sur Xbox). De son côté, AC3 propose certes des graphismes un peu meilleurs que ses prédécesseurs, mais au niveau de l'innovation dans le gameplay, c'est pas tellement ça. On notera tout de même l'excellente option qui permet de jeter ses armes sur le sol, une nouveauté. En effet, pourquoi garder sur soi un pistolet qui n'a plus de munitions ? Se débarrasser de ses armes rendra donc le robot substantiellement plus léger, lui permettant de se mouvoir avec plus d'aisance. Mais au-delà de cela, AC3 reste malheureusement très difficile, devenant le jeu de tous les challengers, ceux qui finissent tous leurs jeux les doigts dans le nez.

LE CYBER-ÉCUREUIL

La gestion de l'argent sera donc primordiale dans AC3, étant donné qu'il s'agit plus que jamais du nerf de la guerre. Mais contrairement à l'admirable AC Another Age, l'argent ne se trouve pas sous le sabot d'un cheval, comme dirait l'expression populaire. À la fin de chaque mission, seront soustraits de votre prime les munitions utilisées et les dégâts reçus. Un conseil donc : dès le départ, achetez en priorité une arme qui tire au laser. En effet, le laser pompe de l'énergie au robot, mais ne consomme pas de munitions ; un bon moyen de ne pas se priver d'un substantiel magot. Quant aux autres Ravens qui viennent vous aider durant une mission, sachez que vous n'êtes pas toujours obligé de les accepter, et si vous finissez la mission seul, vous aurez une prime supplémentaire correspondant à leur salaire. Le fric est tellement important qu'une ou deux missions prises à la légère pourraient vous bloquer, puisque certains niveaux obligatoires, s'ils ne sont pas réussis, aboutissent à un Game Over. Frustrant. Mais le véritable problème d'Armored Core 3, c'est surtout qu'il ne réussit pas vraiment à se démarquer de ses prédécesseurs. Tout comme Winning Eleven 6 est meilleur que le 5 sans créer une réelle révolution, Armored Core 3 est lui aussi supérieur à Armored Core 2. Des nouvelles pièces, des niveaux plus vastes et enfin interactifs (les vitres des buildings explosent quand on met un coup de réacteur à côté) et quelques petites innovations dans le système de customisation en font un titre que les fans de la série ne pourront louper. Pour le online en revanche, c'est super râpé, et pour l'instant aucune astuce pour se connecter n'existe de notre côté. AC3 se fait donc le porte-drapeau d'une constante évolution, que l'on a pourtant l'habitude de retrouver plutôt du côté des jeux de sport. Un bon titre cependant, qui se suffit parfaitement à lui-même et surtout aux amateurs de robots qui supportent cette maniabilité si particulière à la série.

Greg

Ceux qui aiment le thon en boîte ne seront pas dépaysés par cette simulation de combats mécaniques

Note
7/10

Un tour chez Midas

Comme toujours, la partie la plus amusante et intéressante dans Armored Core, c'est bien l'assemblage de robots et surtout la peinture. Cette fois-ci, on pourra peindre un bras indépendamment de l'autre, ce qui permettra d'avoir vraiment des robots stupides ou super classes.

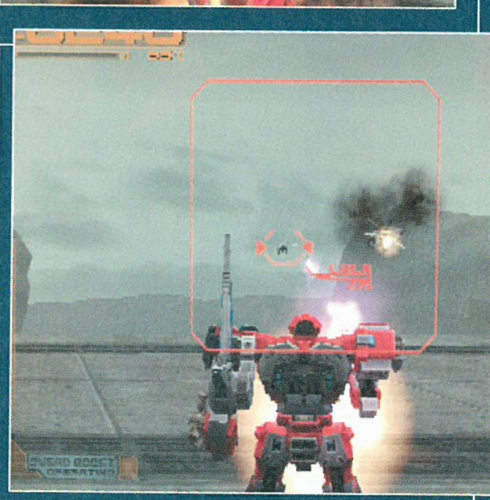






Sans un ordinateur de bord super puissant, les missiles ne servent pas à grand-chose car ils mettent trop de temps à accrocher une cible.



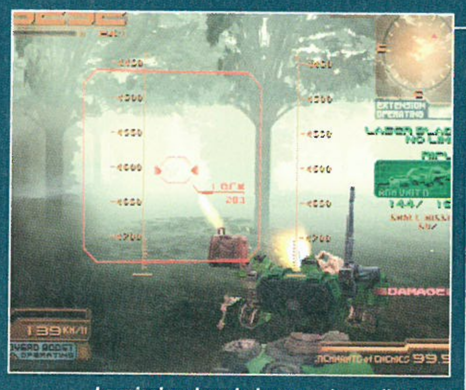


La défense d'un barrage, une mission qui demandera beaucoup de munitions pour pouvoir descendre tous les hélicos qui viennent vous assaillir.



Pour les missions en environnements sombres ou soumis à une lumière particulière, changer les couleurs de son robot pourra permettre de s'y repérer plus facilement.

Pour se faire de l'argent de poche, de la renommée, et pour obtenir des armes cachées, on pourra défier les autres membres de Raven. Le but sera d'escalader les échelons face à des ennemis de plus en plus balèzes.



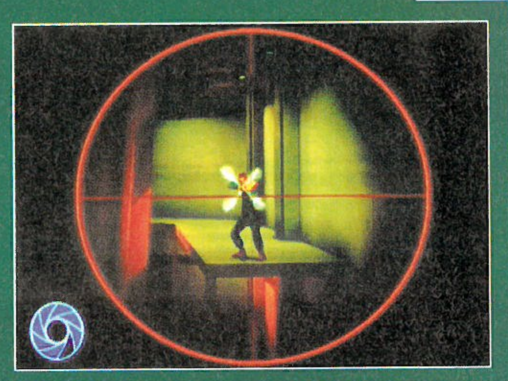
La mission dans le bayou est excellente au niveau de l'ambiance. Les ennemis, en revanche, sont assez fourbes, profitant d'un camouflage à la Predator des plus pénibles.







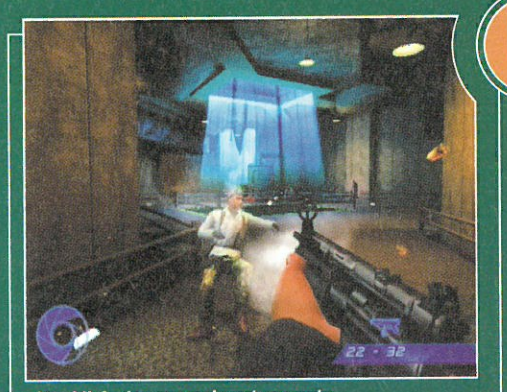
007 Agent Under Fire



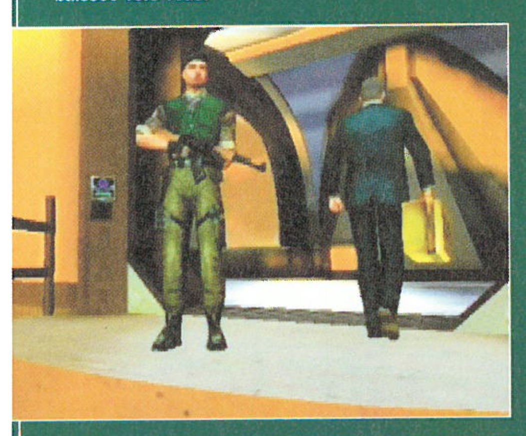


Bond dispose de quelques gadgets bien utiles comme ce portable-laser.

En attendant la suite de Perfect Dark, qui, on l'espère tous ici, sera présentée au prochain E3, Electronic Arts surfe sur la vague du succès de Golden Eye avec un portage d'Agent Under Fire sans surprise mais bigrement efficace. En guise d'« appetizer », pourquoi pas ?



L'I.A. des ennemis est correcte, même si ils ont parfois tendance à foncer tête baissée vers vous.



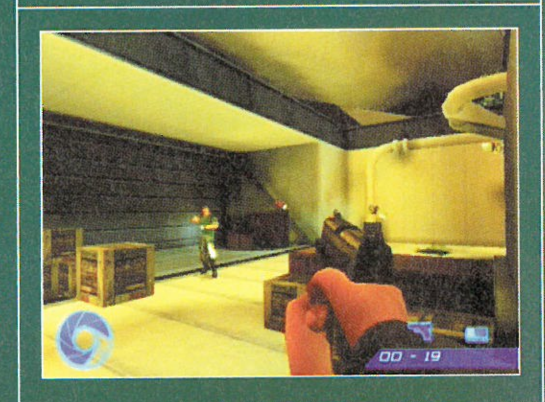
Y a pas à dire, les gens d'Electronic Arts sont vraiment des petits malins ! En effet, cette adaptation d'Agent Under Fire sur GameCube n'est pas si innocente qu'elle en a l'air. Comme nous tous, ils n'ont pas oublié l'engouement qu'avait suscité le mythique Golden Eye de Rare au moment de sa sortie sur N64. On en reparlait avec Julo : il s'agit certainement de l'un des plus grands FPS de l'histoire du... euh FPS, et ce toutes machines confondues. Un beau calcul marketing de plus, donc, à mettre à l'actif de l'éditeur américain qui, avec cet énième portage, mise clairement sur la nostalgie des adorateurs de Nintendo. C'est aussi ça, la magie des licences. M'enfin, comment ça je vois des complots partout ? Mais non, chuis pas paranoïaque du tout, j'me couche tous les soirs à 22h !

DE QUOI ÇA CAUSE ?

Pour ceux qui seraient passés à côté du test de la version PlayStation 2 (Espion pour Cible en officiel), commençons par planter le décor. Tout d'abord, il est important de préciser que le scénario d'Under Fire est totalement original et ne fait référence à aucun film ni roman du très précieux Ian Flemming. Petite anecdote : c'est d'ailleurs en accord avec la MGM et Danjaq, qui détient les droits de la prestigieuse licence 007, que les scénaristes d'EA nous ont pondu l'intrigue « capilotractée » de ce First Person Shooter dédié à l'agent le plus classe du monde. Cette fois, Mr Bond a pour mission de mettre fin aux agissements machiavéliques de Malprave, une véritable veuve noire frappadingue, qui a, par le biais du clonage et de manipulations génétiques, décidé de se constituer une armée de super terroristes afin de mettre le monde à ses pieds. Tin-tin-tin (et Milou) ! Car il ne faut pas oublier que le chien de Tintin, c'est Milou.

UN COCKTAIL BIEN FRAPPÉ...

La principale originalité d'Under Fire est de mixer plusieurs styles de jeu. En fait, on distingue trois types de gameplay, où les gunfights sauvages - que ne renierait pas John McLane - côtoient en effet des phases d'infiltration durant lesquelles il faudra se débarrasser le plus discrètement possible des ennemis (on dispose pour ça d'un silencieux et du tranchant de sa main !). Plus inhabituel, dans certains niveaux, vous serez amené à prendre le volant de prestigieuses voitures (Aston Martin, BMW Z8...) pour vous lancer dans des courses poursuites frénétiques véritablement impressionnantes. Ces séquences de conduite qui ont été réalisées par le staff des Need For Speed en mettent clairement plein la cabeza : les villes sont vraiment vastes, il y a du trafic, les véhicules bénéficient d'une physique très agréable, la gestion des collisions est tout simplement parfaite (avec des déformations de carrosserie siou-plaît), tout



007 Agent Under Fire	
Éditeur	Electronic Arts
Dispo. Europe	N.C.
Genre	First Person Shooter
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Spécial	Rien
Existe sur	PS2 et bientôt Xbox
Compréhension de la langue	Recommandée

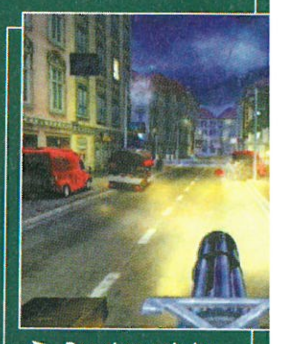


comme celle de la localisation des impacts de balles d'ailleurs. Par exemple, il est parfaitement possible de shooter les pneus, le moteur ou encore le chauffeur pour neutraliser ses poursuivants : tout simplement culte ! Visuellement, les phases en vue à la première personne étonnent un peu moins, les textures n'étant pas aussi détaillées qu'on l'aurait souhaité. À ce titre, précisons que les couleurs sont beaucoup plus chaleureuses que sur la version PS2 et que l'aliasing se fait plus discret. L'analogie du stick est un poil moins brusque, ce qui permet d'être précis plus rapidement lorsqu'il s'agit d'ajuster la tête d'un terroriste. En revanche, on regrettera de légères baisses de frame-rate, notamment lors des courses poursuites, et l'évaporation des corps des soldats éliminés (on est sur GameCube, m… !), deux tares techniques qui témoignent outrageusement d'une absence totale d'optimisation. On commence à connaître la chanson.

Un FPS dynamique et varié mais trop court

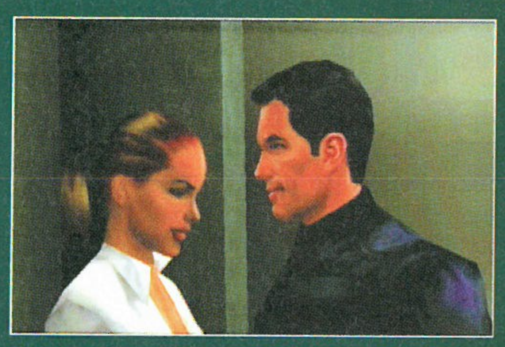
Note
7/10





Des phases de jeu vraiment variées et super pêchues.

L'aliasing est moins prononcé que sur PS2 et les couleurs plus vives.





…POUR UN FPS EFFICACE…

Si l'on peut reprocher à ce titre un certain manque de finesse durant les phases de gunfights (les ennemis ont parfois tendance à rusher sur vous alors que vous les arrosez copieusement de pruneaux) et une approche de l'infiltration un chouïa trop simpliste, la mayonnaise prend sans trop de problème. Les missions proposent des objectifs plutôt variés : il existe en règle générale plusieurs moyens d'arriver à ses fins ; d'autre part, l'action est régulièrement relancée par des cut-scenes vraiment bien réalisées et des petits scripts d'une efficacité redoutable ; comme sur PlayStation 2, les impacts de balles génèrent des effets de particules du plus bel effet ; Bond reçoit des instructions de ses supérieurs du MI6 en cours d'action, les musiques changent en fonction des situations… bref, tous ces petits plus confèrent à Agent Under Fire un rythme, un dynamisme et un sens du spectacle dont peu de « efpéhesse » peuvent se targuer.

…MAIS DÉCIDÉMENT TROP COURT !

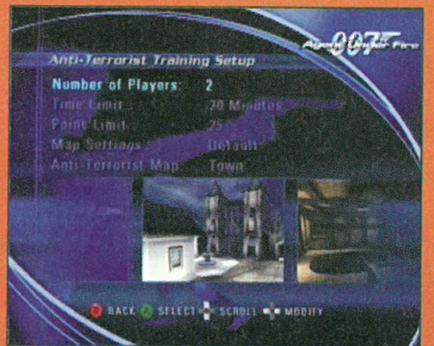
Le problème, c'est que le titre d'Electronic Arts se finit vraiment beaucoup trop rapidement. Pour vous donner un ordre d'idées, un bon joueur bouclera les 12 missions du jeu en seulement une petite dizaine d'heures en mode Agent, soit deux soirées devant son écran. Quoi ?! Dix heures, c'est tout ?! Oui, mais dix heures d'action sans aucune baisse de régime, rétorquerais-je pour la défense de mon client. Car à l'inverse de beaucoup de FPS, on ne s'ennuie pas un seul instant. Si l'aventure vous tente, il est toutefois fortement conseillé de commencer directement le carnage en mode 00, histoire de faire durer le plaisir et d'en avoir pour ses brouzoufs… Bah vi, l'import, ça coûte horriblement cher. Les développeurs auraient quand même pu profiter de ce portage pour rajouter quelques missions, mais comme on dit, l'espoir fait vivre, hein.

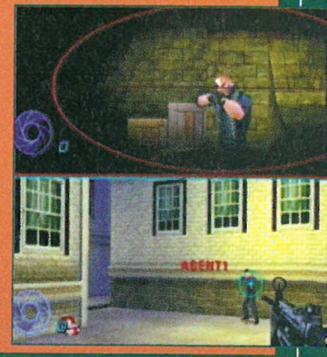
Willow

Comme dans Golden Eye, vous pouvez opter pour un système de visée plus précis.

Tout pareil !

Comme sur PlayStation 2, Agent Under Fire propose un mode multijoueur de qualité qui permet de s'affronter à quatre simultanément en écran splitté.
Au menu, trois modes de jeu (Deatmatch, Désamorçage et Capture de drapeau) et onze maps bénéficiant d'une bonne superficie. Sachez qu'il vous sera également possible de modifier votre aspect physique et de paramétrer le nombre d'armes, l'activation de l'assistance à la visée et le temps des parties. Même remarque que lors du test PS2 : on regrettera juste de ne pas pouvoir jouer les niveaux du mode solo en Coopératif comme dans Half-Life ou Perfect Dark par exemple.

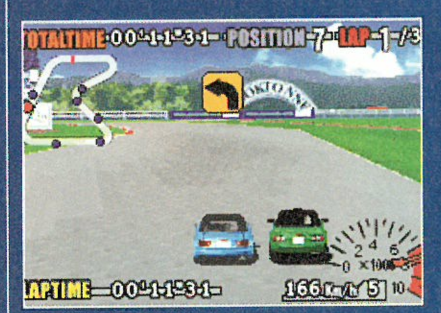




Toutes les sorties japonaises et US

Ce mois-ci, Greg en a « chièze » grave et a dû se sortir les doigts du c... pour écrire ces satanés zappings. Je ne sais pas trop ce qu'il a en ce moment, il semble aussi amorphe qu'un regard de veau mort après une longue putréfaction faciale. Cela dit, il a quand même assuré sa race le bougre, parce que quand on voit certains jeux nippons, y avait vraiment de quoi se tirer une balle dans la cabeza ! Nous rendrons également hommage aux autres membres de la rédaction sans qui le magazine n'aurait jamais été bouclé à temps. C'est trop bien de fayoter...

Advance GT2

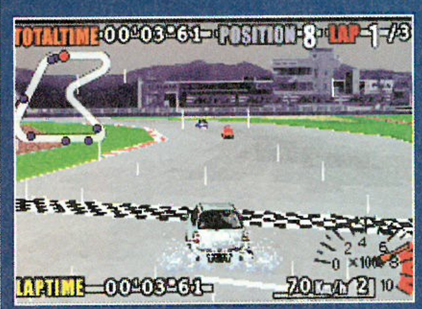






Advance GT2 se veut le Gran Turismo de la GBA, avec ses modes de jeu à foison et son système de permis qui permet de débloquer les 4 différentes classes de course. Hélas, cette débauche d'options se voit pénalisée par une réalisation un tantinet décevante. Si le plaisir de conduite est assez sympathique, en revanche, l'impression de vitesse est quasiment absente. Techniquement, on a encore droit à un Mode 7 qui donne l'impression aux voitures de glisser, ce qui ne révolutionne en rien un genre qui semble décidément se mordre la queue sur GBA. Bref, il sera préférable de patienter jusqu'au spectaculaire V-Rally 3 pour se prendre une énorme claque en matière de gameplay, de technique et de sensations de pilotage.


Kendy




6
Éditeur : MTO
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Mmmmhhh...

Advance GT2

Advance GT2


Driven

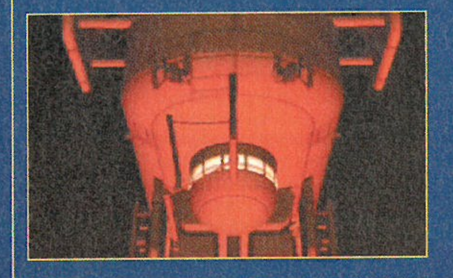
Arc The Lad Collection



Après nous avoir privés de la première grande saga PS depuis 5 ans, Sony desserre enfin l'étau et permet à Working Designs de sortir une version américaine. Dans ce magnifique coffret, on trouvera donc le trop court Arc The Lad, l'excellent Arc The Lad 2, l'anecdotique Arc The Lad Monsters, et le sympa mais répétitif Arc The Lad 3. Techniquement, le jeu a vieilli, même pour de la PSone. Les graphismes en 2D sont mignons, mais manquent singulièrement de chaleur, même comparés à des RPG sur GBA. Heureusement, le jeu s'adresse aux fans qui se moquent un peu de l'aspect graphique. Le coffret est certes cher en import, mais les fans de RPG qui n'ont jamais goûté à cette saga devraient tout de même s'y essayer, car au niveau durée de vie, c'est le nirvana !


Greg





8
Éditeur : Working Designs
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Merci Sony...

Driven








Après la sordide version PS2, les p'tits gars de BAM ! ne doutent de rien et tentent de nous endormir avec cette conversion GameCube. En reprenant la trame de ce film inintéressant au possible, ces courses de bagnoles sont une véritable honte pour cette console nouvelle venue. Pire que C.A.R.T. Fury (Midway) et que Downforce (Virgin), Driven excelle dans le mauvais, le ridicule et le pathétique. Voitures mal modélisées sans aucune inertie, conduite insupportable, I.A. en dessous de tout, challenges à 2 balles... voilà en gros ce qui vous attend si vous vous laissez abuser par ce titre, même si vous avez apprécié le film. Un titre à envoyer directement à la casse, sans hésitation ni aucun scrupule !

Mister Brown

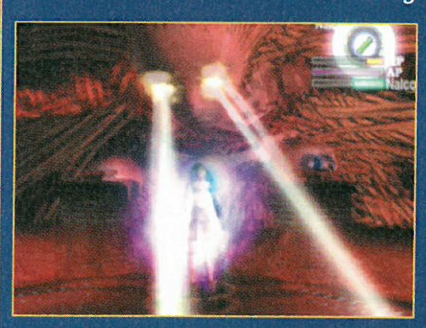
1
Éditeur : BAM ! Entertainment
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Pour quoi faire ?

Galerians : **Ash**

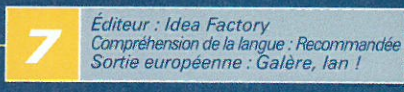


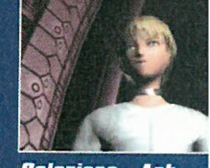

Si vous êtes un fan du premier Galerians sur PSone, quelle classe ! Galerians : Ash débute en effet à la fin du premier volet, et vous propose donc en guise d'intro de détruire Dorothy, l'ordinateur principal. Cette destruction va cependant causer le réveil d'Ash et de ses compagnons, les Last Galerians, dont le but sera de tuer Lion, le héros télépathe que vous incarnez. Graphiquement inégal, avec des décors fins mais des problèmes de scintillement, GA est au moins aussi bon que son prédécesseur, utilisant le même principe de pouvoirs interchangeables. Un excellent titre pour se consoler de l'exclu des prochains Resident Evil sur GameCube, les deux jeux proposant un gameplay et une représentation similaires. Les fans d'Akira apprécieront.

Greg






7 *Éditeur : Idea Factory*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Galère, Ian !


Galerians : Ash

Galerians : Ash

Gauntlet : the **Dark Legacy**




Ressortir un vieux titre Arcade et Dreamcast sur GameCube passe encore. Ressortir un mauvais vieux titre, ça sent déjà moins bon. Ressortir un mauvais vieux titre non réactualisé, c'est du suicide. Gauntlet constitue assurément une des plus belles bouses qu'il m'ait été donné de tester depuis pas mal de temps. Il a volé 5 heures de ma vie sans illuminer une seule de mes cellules de gamer d'un plaisir quelconque. L'I.A. des ennemis, inexistante (même pas de pathfinding ; s'ils sont bloqués contre un obstacle, c'est pour la vie), le gameplay, symbole immaculé du non-jeu, la réalisation, tout juste acceptable pour une N64, et l'ambiance au ridicule qu'il serait difficile de reproduire, tout, absolument tout concourt à placer GDL sur la première marche du podium du foutage de gueule. On sent bien l'exploitation du catalogue restreint induit par une console fraîchement débarquée sur le marché, mais n'y succombez pas : plutôt ne pas jouer que de jouer à ça.

RaHaN






1 *Éditeur : Midway*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Pitié

Gauntlet : the Dark Legacy

Generation Of Chaos : Next

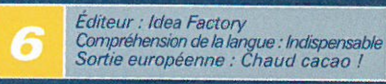


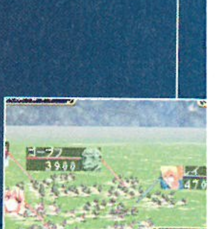



À force de réclamer un Dragon Force, les gamers ont eu gain de cause. Plutôt original au niveau du concept, il propose trois modes de jeu. Le premier, ultra-scénarisé, mélange phases de stratégie et de RPG ; le deuxième n'est que le jeu de stratégie de base, et le troisième propose d'incarner des sous-officiers pour pouvoir jouer dans la peau de l'ennemi. Techniquement, il sera assez douloureux pour le fan de Saturn de constater que GoCN propose un jeu moins beau que Dragon Force, qui a pourtant 5 ans aujourd'hui. Pour ceux que les graphismes sommaires et les personnages qui flottent au-dessus du sol n'énervent pas, ce sera déjà ça de gagné. Seulement, c'est rempli de menus en japonais, donc à réserver en premier lieu à ceux qui le comprennent.

Greg




6 *Éditeur : Idea Factory*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Chaud cacao !

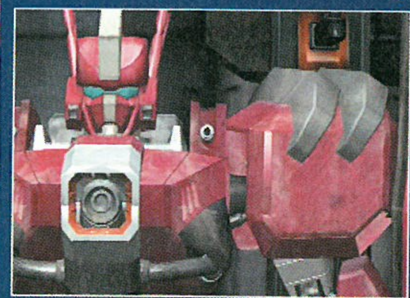

Generation Of Chaos : Next

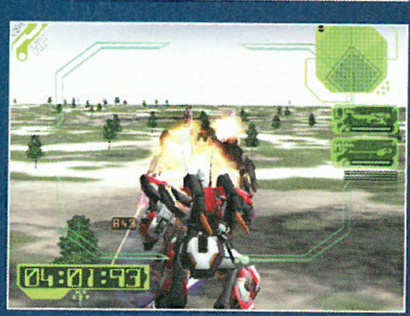
J-Phoenix Burst **Tactics**




Après avoir joué à Armored Core 3, le retour à la médiocrité de J-Phoenix est vraiment rude. Robots animés en deux étapes de manière irréaliste, ennemis à l'intelligence proche des poissons qui se laissent manger par mes tortues et jouabilité digne d'un fauteuil roulant sont les principales qualités de cette parodie d'Armored Core. Déjà pourri à la base, J-Phoenix se paye le luxe de proposer en intro une pauvre chanson de J-pop qu'une médiocre petite idole de série B se permet de chanter faux ! Je n'ai même pas pu la regarder pour rire... J-Phoenix est une horreur sans nom, qui cependant ne souffre d'aucun problème d'affichage ou de résolution. Faut dire, vu la complexité des éléments présents à l'écran...

Greg

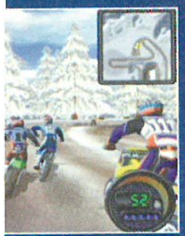


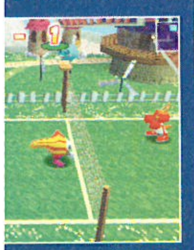


3 *Éditeur : Takara*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Que fait Nicks ?


J-Phoenix Burst Tac




Jeremy McGrath Supercross World


Klonoa Beach Volley


KoroKoro Puzzle : Happy Panechu

NBA 2K2


Pac Man World 2

Jeremy McGrath Supercross World

Entre THQ et Acclaim, la compétition fait rage lorsqu'ils rivalisent à grands coups de licence de bikers. Carmichael pour le premier, McGrath pour le second, mais au final, l'un comme l'autre n'arrivent toujours pas à nous proposer un titre à la hauteur du talent de ces pilotes d'exception. Cette nouvelle mouture de Jeremy McGrath fait peine à voir tant les animations des pilotes sont « pourraves » et les motos sans masse ni adhérence, et poussives de surcroît ! Bref, on s'emm... ferme et on ne prend aucun plaisir à piloter. La seule chose à espérer est que les éditeurs abandonnent ce créneau peu porteur et qui a bien du mal à inspirer les développeurs.

Mister Brown




3 *Éditeur : Acclaim*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Euh, hum...

Klonoa Beach Volley

Klonoa délaisse le genre de la plate-forme pour un autre style de jeu : celui du sport ! Avec vos amis, vous découvrirez les joies du volley-ball en équipe de 2 et jusqu'à 4 grâce au Multitap. Bien que la qualité de la réalisation soit au rendez-vous, on déplorera toutefois l'absence d'un gameplay complexe en guise d'interface puisqu'on disposera de 2 uniques boutons pour s'adonner à la discipline, avec une commande pour réceptionner et une autre pour plonger sur la balle. Cela explique la stérilité des échanges et le rapide désintérêt qui nous gagne, et ce malgré la présence d'idées fort amusantes (super smashs, provocations outrancières...). Au final, seuls les plus jeunes devraient s'éclater avec ce soft minimaliste mais mignon.

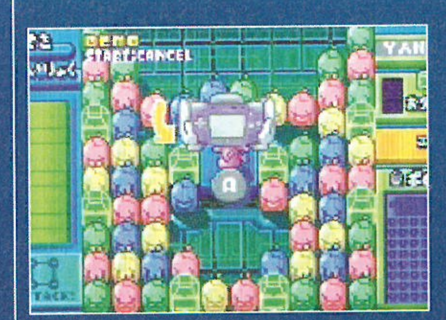
Kendy





6 *Éditeur : Namco*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : On n'est pas devins !

KoroKoro Puzzle : Happy Panechu



Attention, jeu d'exception ! Le dernier-né des jeux de réflexion de Nintendo est le second titre à bénéficier d'un système novateur : l'usage d'un détecteur de mouvements qui permet de jouer sans la croix, simplement en inclinant la console dans les 4 directions ! Ainsi, on regroupe les petites bestioles par 3 pour créer des bombes, que l'on tente d'assembler par 4 (en forme de carré) pour construire une plus grosse bombe, etc. Enfin, on fait exploser la totalité des bombes ! De plus, KKPHP propose des modes très variés, en particulier le mode IQ qui est à lui seul une merveille de réflexion pure. En résumé, KKPHP est un titre ultra-fun et complet qui se place comme l'un des meilleurs jeux de réflexion depuis Tetris et Puyo Puyo !

Yann

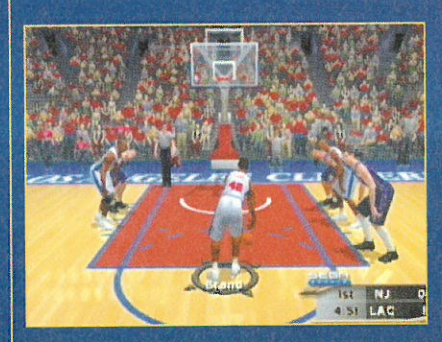

8 *Éditeur : Nintendo*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : On l'espère !!!

NBA 2K2

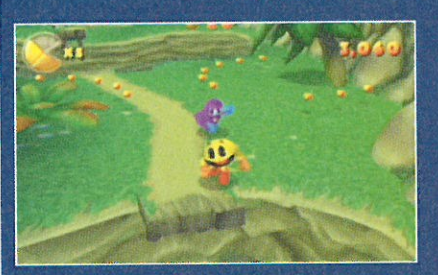
Allez, on continue avec la vague de portages. En ce qui concerne cette adaptation de NBA 2K2 sur la GC, rien de foncièrement nouveau à signaler, hormis des couleurs légèrement plus flashy que sur Xbox. Pour le reste on retrouve la même modélisation, les mêmes animations, et le gameplay est toujours aussi savoureux, grâce notamment à une gestion des contacts super sophistiquée et l'extrême précision des gestes techniques (je n'ai pas l'impression de me répéter, moi). La disposition des boutons de la manette demande juste un tout petit temps d'adaptation. Inutile de préciser que NBA 2K2 se situe un bon cran au-dessus de NBA Courtside 2002 sorti le mois dernier en import. La simulation ultime pour les intégristes du ballon orange !

Willow




9 *Éditeur : Sega Sports*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Patience, patience...

Pac Man World 2



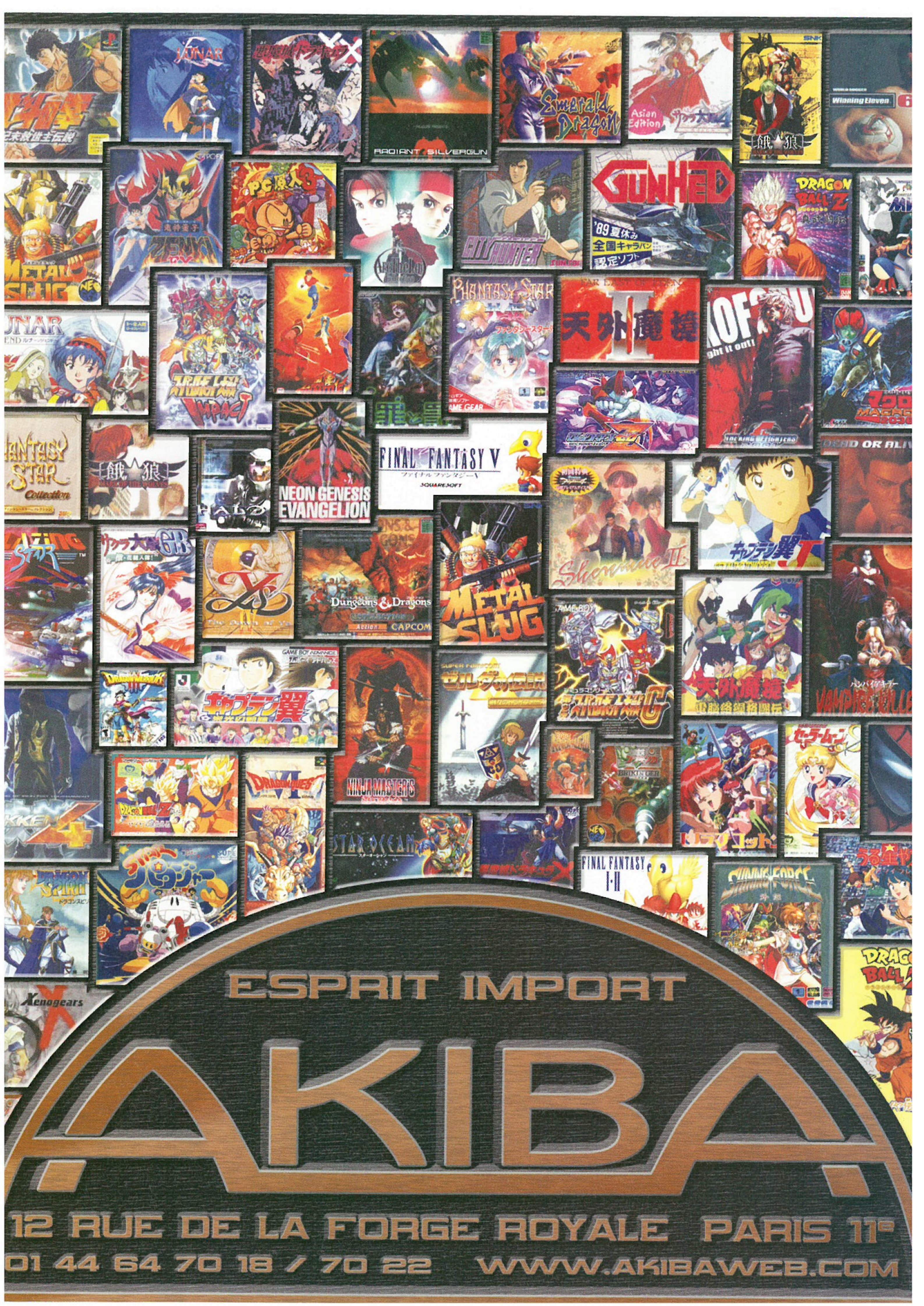
 

Cette bonne vieille boule jaune rebondit d'année en année avec toujours cet entrain si communicatif. Pac Man continue d'explorer la plate-forme en ajoutant des petits détails qui font mouche pour soutenir un rythme dynamique comme des passages sous-marins, sur la glace, sur des rollers avec des accélérations aériennes et de nombreux personnages à éliminer. On boucle les 6 mondes et 20 niveaux assez vite lorsque l'on ne se perd pas dans le dédale des niveaux. Les vues caméra n'arrivent pas à suivre Pac Man dans tous ses mouvements et empêchent souvent de visualiser convenablement les obstacles à franchir. On récolte des fruits et des power-up à foison, et on passe un agréable moment sans se prendre la tête. Pac Man Rulez.

Karine




6 *Éditeur : Namco*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Été 2002


ESPRIT IMPORT
AKIBA
12 RUE DE LA FORGE ROYALE PARIS 11e
01 44 64 70 18 / 70 22 WWW.AKIBAWEB.COM

Penny Racers



Prince of Tennis



Rockman Zero



Rune

Smashing Drive

Penny Racers






À l'instar des autres produits qui se retrouvent décortiqués dans nos colonnes, Penny Racers n'apporte foncièrement rien de neuf au genre. Son seul avantage est de présenter un esthétisme assez mignon et coloré qui pourra toutefois séduire les très jeunes joueurs. Au niveau technique, c'est encore un increvable Mode 7 qui nous est servi. Bien qu'il soit plus fluide que celui de Shrek Swamp (cf. Zappings !), on sera fortement déçu de la représentation des rotations des véhicules lors des virages, qui fleure bon le sprite deux étapes. De plus, la gestion des collisions est imprécise au possible, avec la présence d'une sorte d'immense champ de force invisible qui enveloppe votre auto. Un soft bien moyen au final.

Kendy

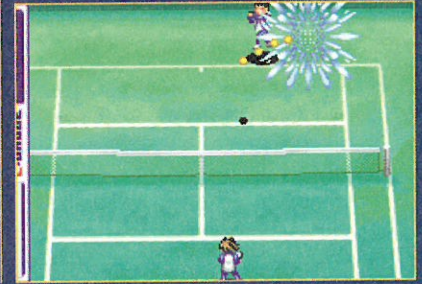


4 — *Éditeur : Takara*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Y a pas le feu !

Prince of Tennis




Après l'opus PSone testé le mois dernier, l'adaptation GBA du manga « Tennis no Ojisama » obtient à son tour un franc succès sur l'archipel nippon. Mais contrairement à la version PSone qui proposait une approche très particulière (un cocktail de stratégie et d'action), la version GBA présente un gameplay assez classique qui la destine à un public plus large. Ce titre est donc très accessible et dispose d'une bonne jouabilité malgré un léger manque d'angle. De plus, une jauge se remplit pendant les échanges et permet de déclencher des coups spéciaux totalement surréalistes. Ces derniers sont accompagnés de jolies digitalisations vocales qui, combinées aux graphismes colorés et à la vitesse de l'animation, contribuent à recréer l'ambiance du manga. Ainsi, en dépit du mode solo limité (finir le tournoi pour débloquer de nouveaux personnages), POT est un bon petit jeu de tennis, à la fois fun et bien réalisé.

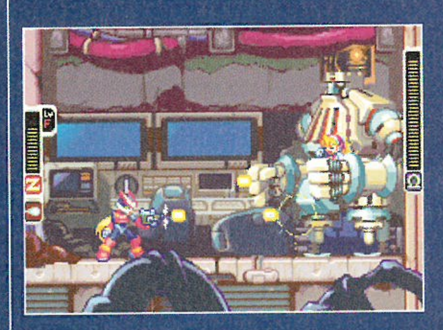


Yann



7 — *Éditeur : Konami*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Effet rétro

Rockman Zero






Les fans de Rockman (Megaman) ont été parfois déçus en voyant ce qu'il était devenu sur GBA. Que leur cœur rayonne, car voici un vrai bon jeu de plate-forme, très dur, et techniquement très bon. Dans un futur lointain, Zero, le copain beatnik de Megaman, prend du galon et passe au premier plan de l'histoire. Outre son sabre légendaire, il pourra combattre avec un flingue, un trident et un bouclier-boomerang. Excellent et très riche, Rockman Zero est aussi super chaud ! En tout cas, c'est l'un des plus difficiles de la série. Pour ceux qui ont peur de finir leurs jeux trop vite, Rockman Zero est un gage de qualité, parfois d'énervement aussi. Avec beaucoup d'acharnement, on peut le terminer, mais on rate souvent sa station de métro.

Greg



8 — *Éditeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Second semestre 2002

Rune




Le premier Action-RPG de la GC n'est pas bon. Mais c'est le meilleur, puisque c'est le seul. Contrairement à Star Wars RL, le seul shoot de la console mais surtout excellent tout court, Rune s'avère très moyen. Techniquement, il rappelle les premiers jeux sur PS2. Question intérêt, ça s'annonce assez limité. La princesse machine, qui a le pouvoir de se battre avec des créatures issues de jeux de cartes, se balade dans des environnements fermés et se bastonne parfois contre des monstres. Le but du jeu ? Ramasser un tas de cartes différentes pour avoir de nouveaux monstres à combattre. Loin d'être inoubliable, Rune nous rappelle que l'équipe qui est derrière, celle d'Evergrace, ne manque certes pas d'idées mais de bons programmeurs.



Greg



5 — *Éditeur : From Software*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Rune like hell...

Smashing Drive




Julo, grand expert de Crazy Taxi devant l'éternel, se serait arraché le peu de cheveux qu'il a sur le bocal s'il avait aperçu cette espèce d'immondice, faux-semblant du titre de Sega. Dans les mêmes teintes, au volant d'une bagnole jaune poussin, Smashing Drive se la joue carambolages à tout va pour des courses poursuites au milieu d'un trafic dense. Les nombreux passages secrets et raccourcis débouchent sur des bonus qui confèrent à votre caisse une accélération phénoménale, un effet sonore capable de pulvériser tout ce qui se trouve dans les alentours... Sans la moindre once de finesse, moche et doté d'une jouabilité que « même pas en cauchemar j'en voudrais », SD est sûrement la plus belle daube de la GameCube.

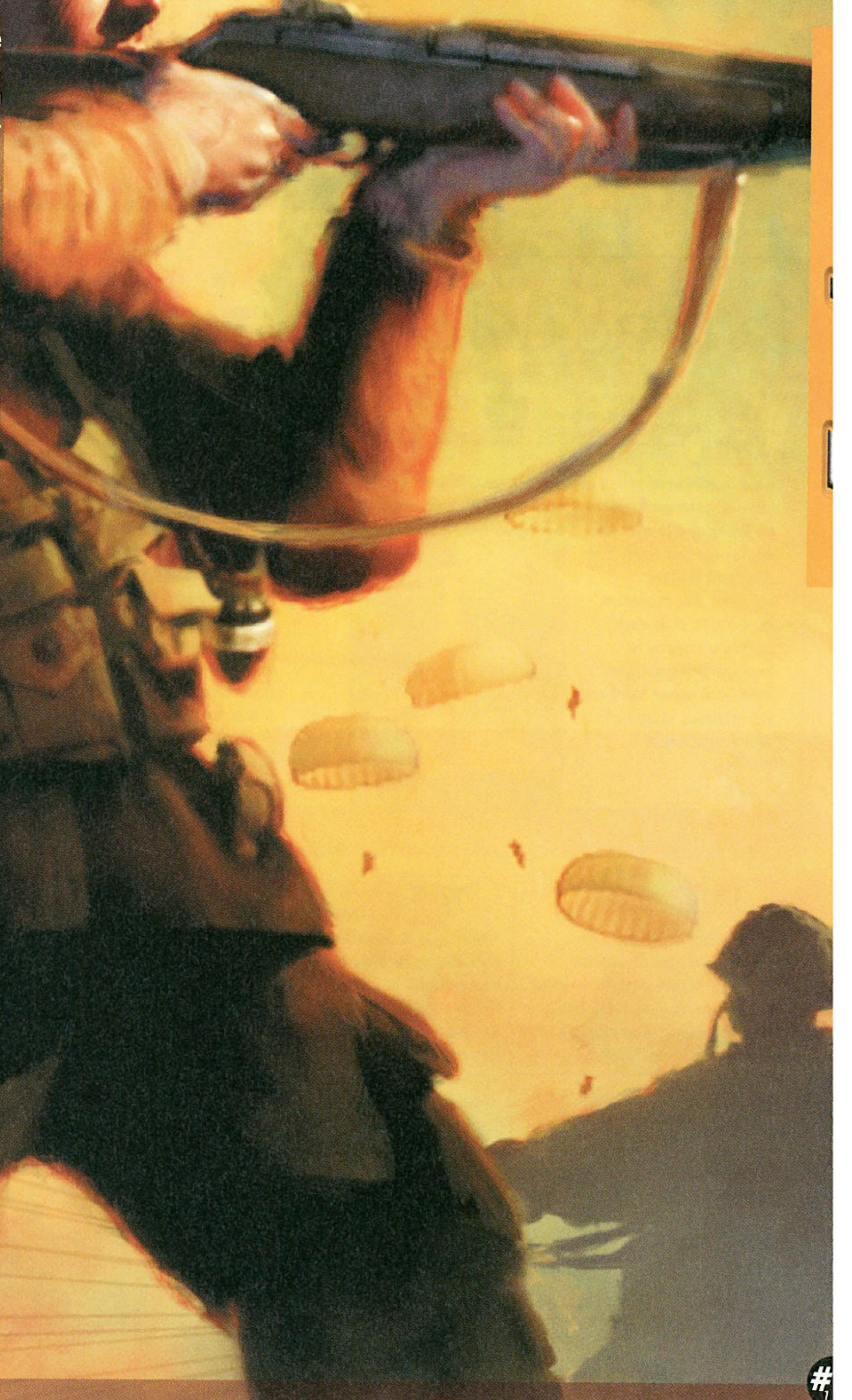
Mister Brown





1 — *Éditeur : Namco*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : O.L. champion !

Toutes les sorties du mois passées au crible



J'vous jure, des fois, c'est vraiment pas facile de se concentrer pour écrire ne serait-ce que quelques lignes. En ce moment, Kendy est en train de reprendre en boucle avec une voix de castrat brésilien le thème principal d'Avalon, le chef-d'œuvre de Mamoru Oshii. Imaginez, un mix entre les vocalises de la Castafiore et les chevrotements insupportables de Julien Clerc, le tout en plus strident ! L'horreur ultime pour les tympans. À part ça, Medal Of Honor En Première Ligne fait partie des softs les plus impressionnants qu'il nous ait été donné de voir sur PS2 ; cette version 128 bits se paye même le luxe d'être plus intéressante à jouer que la mouture PC ! Un FPS ultra-immersif absolument incontournable, ce qui est loin d'être le cas du très inutile FIFA Coupe du Monde 2002. Final Fantasy X, quant à lui, nous fait une brillante démonstration des ravages que peut entraîner le passage du 60 au 50 Hz : cinq centimètres de bande noire en haut et en bas de l'écran et une lenteur de déplacement horripilante. Difficile de passer ça sous silence. Vous pouvez dire merci à Sony et à Squaresoft, les gars ! Qui aime bien châtie bien... ce sera le mot de la fin. Tiens, Demi-Lune s'est mis à jouer de la batterie avec ses doigts... le lourd.

Top rédac

De l'aventure, des frissons guerriers, de la poseur attitioudeuh, du revival... En ce mois de juin, la grande classe débarque dans votre Joypad ! Et là, soudainement, désireux de vous prendre à contre-pied, j'ai envie de vous parler d'un événement un chouïa intimiste qui mérite justement que nous l'abordions dans ces colonnes. J'ai nommé : la Coupe du Monde 2002 ! Premier bon point : le très surpuissant Anelka (wahaha... hum, pardon) a « dignement » laissé sa place à l'étincelant Djibril Cissé ! Nous espérons d'ailleurs découvrir le flamboyant Auxerrois dans le prochain Pro Evolution Soccer 2. Oulà vi ! En clair, nos prochaines matinées (raaah !) devraient être animées d'une redoutable fièvre foutchbollistique. En attendant, jetez-vous sur Winning Eleven 6, ça déchire les gars ! Allez les Bleuuuuus... et gloire à Trezegoal !

La notation des tests

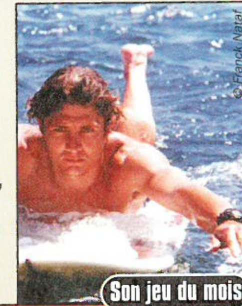
Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

0	Tout juste bon à caler une table.
1	Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !
2	De très grosses lacunes. Urgl !
3	Une minute de plaisir. Et encore !
4	Pourrait vraiment mieux faire.
5	Un jeu tout juste moyen, sans plus.
6	À acheter éventuellement, si on aime le genre.
7	Un bon jeu à de nombreux égards.
8	Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
9	Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
10	Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.

La rédac en folie !

Karine

Ce qui m'énerve : mes voisins, les moustiques texans, ceux qui parlent d'un film ou d'un épisode de Buffy que je n'ai pas vu, les rots de RaHaN, Kendy et Willow, les clips des rappeurs, les beaufs, le tuning, perdre un texte, le langage informatique, mon côté super low-tech, les malades imaginaires et se regarder le nombril...


© Franck Natal

Son jeu du mois : *Final Fantasy X (PS2)*

Angel

Layne Staley, chanteur d'Alice in Chains, est mort le 19 avril dans son appartement. Son cadavre n'a été découvert que 2 semaines plus tard. Alors que le moindre geste d'une Britney Spears fait la Une, son décès est passé dans une quasi-indifférence morbide. Je vous invite donc tous à écouter un album en hommage à un des artistes à l'origine de la scène grunge de Seattle des années 90.



Son jeu du mois : *Winning Eleven 6 (PS2)*

Mister Brown

Nerveux de nature, il y a des milliards de trucs qui me rendent « ouf », et chaque fois que je m'énerve, je chope de l'urticaire. Du coup, ça me gratte et me rend encore plus « vénère » ! C'est un véritable cercle vicieux. Alors pour me calmer, je regarde un match de l'O.L. et je retrouve ma sérénité. Au fait, appelez-moi « champion » !



Son jeu du mois : *Medal Of Honor (PS2)*

T.S.R.

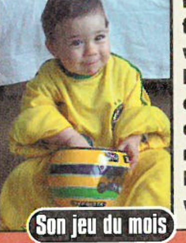
Ça m'énerve. Oui, mais quoi ? Difficile. Pas grand-chose à vrai dire. Faut vraiment faire fort pour m'énerver. C'est déjà arrivé pourtant. Tiens, à 6 mois, je voulais mon biberon, ma mère dormait et pas moyen d'attraper l'engin ! Depuis, je reste zen. Sauf quand je me transforme, bien entendu...



Son jeu du mois : *Final Fantasy X (PS2)*

Trazom

L'impérialisme américain, la beauferie, la racaille, les voisins qui se croient tout permis, la démagogie des hommes politiques, les patrons qui licencient alors qu'ils font des bénéfices, l'injustice, les arrogants, les je-sais-tout, les Lofteurs 1 et 2, et Ferrari et Schumi, les tricheurs de la F1 !



Son jeu du mois : *Winning Eleven 6 (PS2)*

Gollum

De nature plutôt positive et cultivant la naïveté, la mauvaise foi et l'injustice me mettent clairement hors de moi. Je déteste aussi l'arrogance, oulà oui, ainsi que l'absence de sens civique de la plupart des jeunes, le dédain, la fuite des valeurs et les matchs de la Coupe du Monde en matinée ! Mais vous, je vous aime !



Son jeu du mois : *Final Fantasy X (PS2)*

Willow

Moi, le truc qui m'exaspère le plus, ce n'est pas la faim dans le monde ou l'hégémonie de l'impérialisme américain mais plutôt la prolifération de clips de R'n'B et plus particulièrement les rengaines pourraves de ce pleurnichard de R'Kelly ! Et en plus, il vend des millions de skeuds ! Pfuii...



Son jeu du mois : *Medal Of Honor (PS2)*

Chris

Ce qui m'énerve, c'est les gens accros au Loft (Gollum et Karine). L'autre fois, j'ai dîné avec des gens apparemment normaux et cultivés, et tout à coup, ils n'ont parlé que de ça. J'étais ébahi. En bon philosophe, je me suis alors dit que regarder de la merde était moins grave que d'en manger...



Son jeu du mois : *Final Fantasy X (PS2)*

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :


Final Fantasy X (PS2)


Medal Of Honor En Première Ligne (PS2)



Spider-Man (PS2/Xbox)



Super Mario Advance 2 (GBA)

TOP 10 DE LA RÉDAC

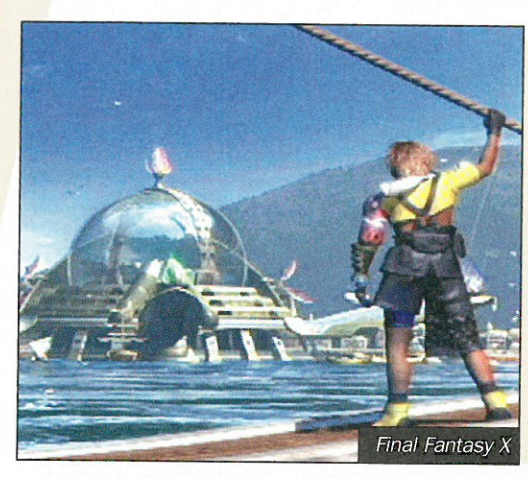
(toutes machines et versions confondues)

1.	Metal Gear Solid 2 (PS2)	43 pts	-7	↓
2.	ICO (PS2)	28 pts	+6	↑
3.	biohazard (GC)	19 pts	+1	↑
4.	Winning Eleven 6	13 pts	Nouveau	
5.	Silent Hill 2 (PS2)	12 pts	-1	↓
6.	Halo (Xbox)	10 pts	-2	↓
7.	Medal Of Honor En Première Ligne (PS2)	9 pts	Nouveau	
	Final Fantasy X (PS2)	9 pts	Nouveau	
8.	Virtua Fighter 4 (PS2)	8 pts	+3	↑
9.	Tekken 4 (PS2)	7 pts	-2	↓
10.	Star Wars Rogue Leader (GC)	5 pts	-2	↓
	GTA 3 (PS2)	5 pts	-11	↓

JOYPAD MÉGASTAR



Alors là, je dis bravo. On a beau se prendre la tête, se dire que depuis que le monde est monde, l'homme n'a de cesse d'errer sans but, oui, les Mégastar constituent à jamais notre salut, notre délivrance. Une sorte de point de repère. Ce mois-ci, la PlayStation 2 s'illustre grâce à Final Fantasy X, Medal Of Honor et Spider-Man (aussi dispo sur Xbox et GC)… tandis que la GBA cartonne par l'intermédiaire du poussiéreux mais toujours aussi jouissif Super Mario Advance 2 ! Classe !

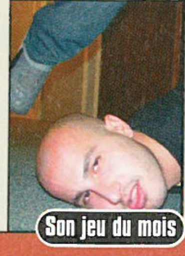

Final Fantasy X

ON EN RÊVE DÉJÀ...

Gollum >>>>>>>>>>>>>>>> BIOHAZARD Ø (GC) et Super Mario Sunshine (GC)
Willow >>>>>>>>>>>>>>>> Perfect Dark Zero (GC) et SOCOM (PS2)
Chris >>>>>>>>>>>>>>>>> Suikoden III (PS2) et Final Fantasy XI (PS2)
Elwood >>>>>>>>>>>>>>>> Colin McRae 3.0 (PS2, Xbox) et SOCOM (PS2)
Kendy >>>>>>>>>>>>>>>>> SOCOM (PS2) et Echelon (PS2)
Greg >>>>>>>>>>>>>>>>>> Castlevania Harmony of Dissonance (GBA) et Super Mario Sunshine (GC)
T.S.R. >>>>>>>>>>>>>>>>> Tomb Raider Angel of Darkness (PS2) et Mickey Mouse (GC)
Trazom >>>>>>>>>>>>>>>> Super Mario Sunshine (GC) et Colin McRae Rally 3.0 (Xbox, PS2)
RaHaN >>>>>>>>>>>>>>>>> Project Ego (Xbox) et Perfect Dark Zero (GC)
Julo >>>>>>>>>>>>>>>>>> Shenmue III (Xbox ?) et Tenchu 3 (PS2)
Angel >>>>>>>>>>>>>>>>> Perfect Dark Zero (GC) et Colin McRae 3.0 (PS2, Xbox)
Karine >>>>>>>>>>>>>>>> Colin McRae 3.0 (PS2, Xbox) et Zelda (GameCube)
Mister Brown >>>>>>>>>>> Colin McRae 3.0 (PS2, Xbox) et Tenchu 3 (PS2)

Elwood

Les impôts, le militantisme politique, la TVA, le métro, le « café » américain, les boutons de fièvre, mon PC qui démarre pas, les jeux qui plantent juste avant une sauvegarde, avoir une forte envie de pisser en pleine nuit… Sinon la faim dans le monde m'énerve aussi, mais quand j'y pense, ça m'ouvre l'appétit.


Son jeu du mois
Medal Of Honor (PS2)

Kendy

C'est le magasin Surcouf et Grosbill qui m'ont fait sortir de mes gonds ! Vous payez d'avance 7 000 balles un produit dont vous n'êtes pas près de voir la couleur ! D'ailleurs, à l'heure où je rédige ce trombi, ma commande n'est toujours pas arrivée et cela fera bientôt 3 semaines… Bonjour l'arnaque !


Son jeu du mois
Medal Of Honor (PS2)

RaHaN

Moi, ce qui me révolte, c'est les préjugés, tous ces gens qui ont un avis préformaté. Je suis révolté par la guerre aussi, la famine, l'inégalité des classes. Ce qui m'énerve, tous les jours, c'est la montée du fascisme, la pollution et le massacre des dauphins… Mais ce qui m'énerve le plus, c'est la démagogie.


Son jeu du mois
Medal Of Honor (PS2)

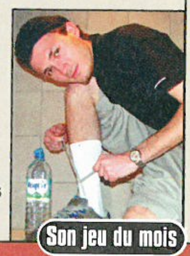
Greg

Ça m'énerve : les concurrents jaloux, les gamins de 6 ans de Shaolin qui sont plus forts que moi, les gens qui pensent qu'on est vendu aux éditeurs (si c'était le cas, je roulerais en Z3 les gars !), le manque de place pour tester Super Robot Taisen en 10 pages, les courbatures, les coups de soleil…

Son jeu du mois
Rockman Zero (GBA)

Julo

Ce qui m'exaspère en ce moment, c'est ce foutu monde du PC… Le mien était tellement pérave que j'ai fini par craquer et dépenser plus de 1 000 €. Et pour quoi ? Une prétendue config de tueur qui n'arrive même pas à faire tourner les jeux en plus de 800x600 ! Plus jamais une thune dans ces merdes !


Son jeu du mois
Winning Eleven 6 (PS2)



Final Fantasy X

Mega Joypad Star

Ah, tester un nouveau Final Fantasy, quel bonheur ! Ce moment où les heures défilent et ne comptent plus, ces émotions partagées avec des êtres virtuels évoluant sur votre écran laissent toujours des souvenirs impérissables. Je l'ai vérifié pour vous, une fois de plus…

Allez, autant vous l'avouer, avant de m'attaquer au test de FFX en PAL, je n'avais quasiment rien vu du jeu. Je laissais Julo, Greg ou Gollum raconter leurs aventures mettant en scène Tidus et sa clique en les écoutant d'une oreille distraite, me disant que mon heure viendrait. Comme je déteste apprendre ou voir trop de choses sur un titre auquel je pense pouvoir m'essayer un jour, je n'ai pas lu les tests import de FFX, et je me lance sur un territoire vierge qui aura peut-être pour vous quelques allures de déjà-vu. Mais je vais essayer de faire de mon mieux et on ne pourra pas, au moins, m'accuser d'avoir copié… Je vais commencer doucement, par le scénario du jeu, histoire de poser des bases avant de m'attaquer à des choses plus précises. Comme dans tous les Final Fantasy, l'univers de FFX est complètement original et on découvre ses personnages avec des yeux neufs. On reconnaît d'ailleurs assez facilement le style du Character Designer, Tetsuya Nomura. Personnellement, Tidus et Yuna me font énormément penser à Squall et Rinoa. De même, Seymour et Sephiroth se ressemblent tout de même pas mal je trouve… Mais bon, ce n'est certainement pas un défaut, j'exprime simplement ici à haute voix une pensée. FFX vous invite à incarner un jeune garçon du nom de Tidus, joueur de Blitzball renommé (voir encart). Le jeu débute de façon fracassante et terriblement impressionnante. Votre ville est attaquée par un monstre gigantesque du nom de Sin, et vous combattez aux côtés d'Auron, un personnage puissant et mystérieux. Tout à coup, vous êtes projeté dans une espèce de maelstrom spatio-temporel qui vous emmène, selon toute vraisemblance, mille ans dans le futur. Il est temps alors pour vous de vous faire de nouveaux amis…



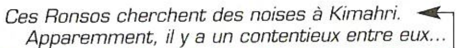




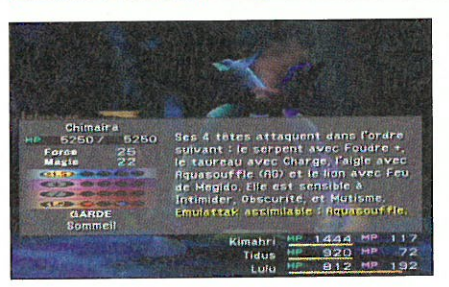
En utilisant son Ryuken, Kimahri vient d'assimiler un des pouvoirs de la Chimère, l'Aquasouffle.

Renouer des liens

Le pays de Tidus, au début du jeu, se nomme Zanarkand. Après votre voyage forcé, vous vous réveillez dans un endroit connu sous le nom de Spyra, et apprenez que Zanarkand est un endroit légendaire, disparu voilà un millénaire. C'est le choc. Pour vous en remettre, vous rencontrez au fur et à mesure différents personnages, et vous vous liez d'amitié avec certains d'entre eux. Vous découvrez d'abord furtivement Rikku (que vous croiserez de nouveau plus tard), de la race des Al Bheds. Puis vous faites la connaissance de Wakka, Yuna, Lulu (voir le deuxième encart pour une présentation succincte des personnages)… Et vous vous retrouvez embarqué dans une gigantesque aventure, le fil rouge étant le parcours initiatique de Yuna, et la volonté affichée par tous de détruire un jour Sin. Mais ce boss aux dimensions cyclopéennes semble cacher un terrible secret, tout comme Seymour, un des quatre seigneurs du pays, qui vous accorde tout d'abord son aide, certes, mais au final à quel prix ?… Notre but ici n'est pas de dénaturer le scénario de FFX en vous en dévoi-


Ces Ronsos cherchent des noises à Kimahri. Apparemment, il y a un contentieux entre eux…







La Chimère est un monstre dans le jeu. Vos invocations ont le même nom en français. C'est un peu dommage (mais pas dramatique).

fiche technique

Éditeur	Square
Développeur	Square
Genre	Jeu de rôle
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de persos jouables	7
Spécial	Système de combat génial
Existe sur	Rien d'autre

lant trop. L'intérêt du jeu passe par la découverte progressive de celui-ci, avec tous ses mystères et les questions qu'il soulève. Nous allons toutefois nous pencher en détail sur l'ambiance du jeu, ses spécificités, la qualité de sa conversion... Car il y a sur tous ces points beaucoup de choses à dire. Tout d'abord, et c'est inévitable, on ne peut pas s'empêcher de crier au scandale quand on voit que FFX ne propose pas de choix de jeu en 60 Hz. Alors certes, Gollum me souffle que pseudo-officiellement, Square explique que ce n'est pas possible à cause des cinématiques (on ne peut apparemment pas mettre sur le DVD les versions 50 et 60 Hz de celles-ci, cela prendrait trop de place), mais pourquoi ne pas avoir pris le temps de faire du bon travail, en optimisant le 50 Hz pour qu'il soit rapide et en plein écran ? Au pire, on aurait également pu imaginer que le jeu tienne sur 2 DVD, pourquoi pas ? FFX est un titre fort, attendu, incontournable pour beaucoup de gens, et ils devront supporter cette version non optimisée (on peut difficilement faire pire), avec ses énormes bandes noires, ses personnages tassés, et Tidus qui semble avoir de l'eau jusqu'à la taille lorsqu'il court (sic). Mais c'est ainsi et on n'y peut rien, sinon réclamer encore et toujours des conversions PAL systématiquement plus soignées. Surtout sur ce genre de titre. Espérons que l'on nous entende un jour...

Une traduction très « nature »

Deuxième centre immédiat d'intérêt lorsqu'on découvre un RPG en version PAL : la qualité de la traduction. FFX, rappelons-le, est le premier titre à proposer des voix pour tous les personnages importants. Ici, on a repris les voix américaines du jeu et on a mis des sous-titres en français. Il va falloir vous y habituer : les grosses productions (comme celle-ci, ou MGS2) proposeront souvent des sous-titres, à l'avenir. Ce n'est pas forcément une mauvaise

Se balader sur la plaine des éclairs en invoquant Ixion est une partie de plaisir. Les sorts de tonnerre lui redonnent de l'énergie.



Auron possède un physique apparemment directement inspiré de Bruce Willis (avec des cheveux). C'est frappant sur certains gros plans.



Wakka, ivre de fatigue, tombe dans les bras de Lulu.

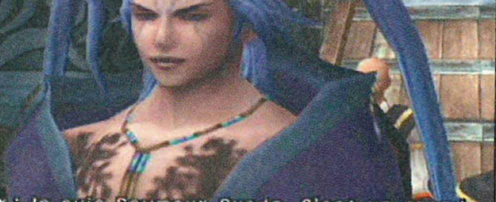
Les Al Bheds possèdent d'énormes machines, qu'ils ne manquent pas de mettre sur votre chemin.

Lorsque vos Chimères combattent, elles n'ont d'autre choix que de gagner ou disparaître en attendant un prochain point de sauvegarde. Les personnages ne peuvent pas intervenir.

Ifrit reste une des invocations les plus classiques et les plus efficaces. Notez que le jeu vous propose une option pour « raccourcir » les invocations, afin qu'elles apparaissent plus rapidement.







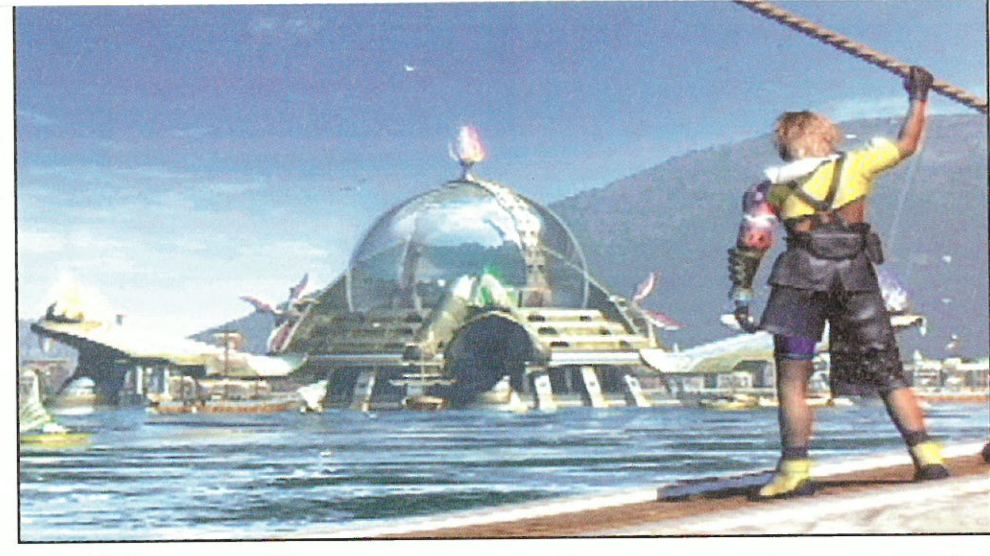
Seymour Guado, personnage charismatique et ténébreux.



Personnages et caractères

Tidus (17 ans) : Le héros principal de FFX me fait personnellement penser à un subtil amalgame entre le personnage de *Poil de Carotte* (Jules Renard) et un surfeur californien. Joueur de Blitzball émérite, Tidus déteste son père, personnage récurrent dans ses souvenirs, et dont le destin semble bien mystérieux...
Yuna (17 ans) : Fille du Grand Invokeur Braska, Yuna a de jolis yeux vairons, et elle porte sur ses frêles épaules un lourd héritage. Déterminée à vaincre Sin quel qu'en soit le prix, elle part en pèlerinage pour acquérir des Chimères de plus en plus puissantes.
Auron (35 ans) : Sire Auron est un gardien légendaire qui a veillé sur Braska voilà 10 ans, et qui protège maintenant sa fille, Yuna. C'est certainement le personnage le plus calme et le plus posé de l'histoire. Il est puissant et sait manifestement beaucoup de choses...
Wakka (24 ans) : Capitaine de l'équipe de Blitzball des Besaid Aurochs, Wakka se bat avec un ballon (!) et se révèle particulièrement efficace lorsqu'il s'agit de vaincre des créatures volantes. Il a le cœur sur la main mais se révèle parfois entêté et un peu naïf.
Lulu (22 ans) : Superbe brune au regard ténébreux, Lulu est une magicienne « noire » de tout premier ordre. Stoïque et froide, elle paraît presque inamicale parfois, mais elle se soucie avant tout du bien-être de Yuna, qu'elle considère comme sa jeune sœur.
Rikku (15 ans) : Cette jeune Al Bhed vous posera d'abord quelques problèmes au début de l'aventure, mais vous vous rendrez rapidement compte qu'elle est de votre côté. Enjouée et pleine de vie, elle maîtrise les associations d'items et peut voler vos adversaires.
Kimhari (25 ans) : Ce guerrier félin de la tribu Ronso possède une classe folle. C'est le protecteur le plus dévoué de lady Yuna. Taciturne et silencieux, ce personnage est avare de paroles. Il peut mémoriser les attaques de certains adversaires en absorbant leurs points de vie et de magie.

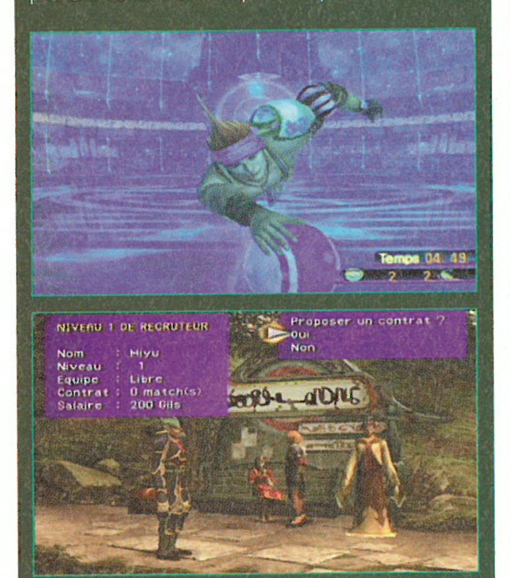




chose lorsqu'on voit la « qualité » de certains doublages français. En parlant de voix, justement, je tiens à dire que, personnellement, la voix de Tidus m'horripile pas mal (sauf quand il parle en voix off, pour souligner tel ou tel événement passé). Même chose pour celle de Seymour, qui ne colle à mon avis que très imparfaitement au personnage. Mais bon, je chipote, et les voix d'Auron, Lulu ou Khimari sont tellement réussies que je serais de bien mauvaise foi d'épingler méchamment le doublage américain du jeu. Et puis, c'est une question de goût... En ce qui concerne les sous-titres – ils ont en effet une réelle importance – je dois avouer qu'ils sont assez étonnants. En fait, les personnages parlent vraiment de façon très naturelle, presque « loftienne » pourrait-on dire. Quand on écoute les dialogues en anglais, on se dit que la traduction est plutôt bonne, mais je pense, pour ma part, qu'ils auraient parfois pu faire un peu plus attention au style employé. Morceaux choisis : « Je capte pas trop ce que tu veux dire », « Tu me fous les j'tons », « J'ai la dalle », ou encore « C'est juste pour t'emmerder alors ? ». Le tout étant ponctué de « P'tain », « La ferme ! », « Tu t'en fous ? » ou « Tu déconnes ? » qui ne manqueront pas de faire tiquer, même juste un peu, certains parents qui regarderont jouer leurs enfants... Mais il n'y a pas mort d'académicien, et les dialogues, je le répète, sont avant tout naturels et très vivants. En fait, on lit du langage parlé, littéralement. Et si le style est bizarre, au moins, il n'y a pas de fautes d'orthographe (ou très peu). Vous remarquerez que les personnages ont conservé leurs noms originaux, ce dont on peut légitimement se réjouir. Ici, pas de Zidane qui devient Djidane, de Linoa qui devient Rinoa ou de Cloud qui se transforme en Clad. Reste tout de même certains « détails », comme les Aeons (= éon ; je vous invite à consulter votre dictionnaire) en anglais, qui deviennent des Chimères chez nous. Remarquez, c'est certainement plus parlant. Pour ce que j'en ai vu, les Chimères, justement, conservent également les mêmes noms. Bref, les traductions sont pour la plupart fidèles et c'est tant mieux.

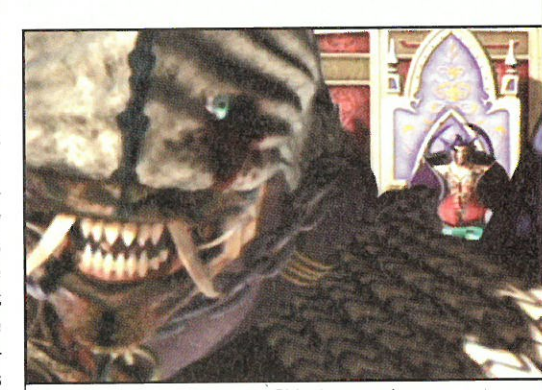
Le Blitzball

La série des Final Fantasy nous a habitués, depuis plusieurs épisodes, à proposer à chaque fois un véritable jeu dans le jeu. Avant, c'était les jeux de cartes, et dans FFX, vous êtes invité à participer à une compétition sportive d'un nouveau genre, du nom de « Blitzball ». Ce sport curieux fait penser à du handball ou du water-polo, le tout se jouant exclusivement sous l'eau. Le Blitzball se joue en deux manches et fait appel à des règles précises très détaillées dans le jeu. Nous n'allons pas revenir dessus mais sachez simplement, en gros, que les capacités de vos joueurs sont divisées en plusieurs domaines de compétences liés aux tirs, aux passes, aux interceptions, etc. Et il faut que votre joueur possède des capacités supérieures au joueur adverse qui tente de le contrer pour réussir une action. C'est aussi simple que ça. Au final, on passe donc beaucoup de temps à soustraire ou additionner des chiffres pour voir si telle ou telle action a des chances de réussir. Personnellement, je ne trouve pas cela vraiment passionnant, surtout lorsqu'on sait que les positions des joueurs n'ont finalement qu'une importance secondaire. En effet, lorsque vous effectuez une action, les adversaires à côté de vous (ou derrière vous) se retrouvent tout à coup nez à nez avec votre personnage. Et même si vous voulez faire une passe à un partenaire qui, sur l'écran, est à un mètre de vous, le jeu tient compte des adversaires et de leurs possibilités d'entraver votre action, et fait comme si la balle était tirée de bien plus loin. Curieux... Vous pouvez recruter de nouveaux joueurs dans le jeu et les embaucher pour un ou plusieurs matchs. Remporter des victoires permet à Wakka d'apprendre de nouvelles super attaques.



Une aventure en crescendo

FFX est un jeu assez simple d'accès, qui paraîtra plutôt facile aux habitués. Pour vous donner une idée, en une trentaine d'heures de jeu, je n'ai vu qu'une seule et unique fois l'écran de Game Over (pris par surprise, trop confiant et hop, voilà). Le système d'évolution des personnages, sur le Sphérier (c'est assez laid comme traduction de « Board », mais c'est effectivement un plateau avec des sphères), vous invite à parcourir différentes cases et à valider, au fur et à mesure, différentes carac-



Seymour invoque une Chimère extrêmement puissante lorsque le stade est attaqué. Cette dernière est peut-être liée à son histoire...



La pupille en spirale de Rikku trahit ses origines Al Bheds.

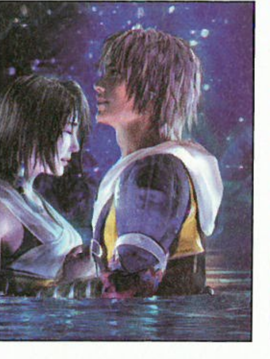
téristiques physiques ou mentales, ou encore de nouvelles compétences. C'est très bien foutu et on s'amuse comme un petit fou à customiser son équipe. Il faut d'ailleurs combattre pour gagner des points et avancer sur le Sphérier, sinon vous restez sur place. Tout a été pensé de façon ingénieuse, et les affrontements ont, de surcroît, un aspect tactique véritable qui les rend très intéressants. On sent bien, en filigrane, la patte de Toshiro Tsuchida, qui s'était occupé auparavant des combats dans Front Mission. Du côté du scénario, on ne peut certes pas crier au génie ni souligner des dizaines de subtilités renversantes, mais FFX ne verse pas dans une trop grande mièvrerie, et il se révèle réellement prenant et attachant. Bien que le jeu ne vous offre guère de liberté (surtout tant que vous n'avez pas récupéré le vaisseau qui vous autorise des déplacements libres), on n'a de cesse de vouloir aller de l'avant et d'en découvrir toujours un peu plus. Car les dialogues sont nombreux ici, et les mises en scène, lors des cinématiques en temps réel ou en CG, sont légion. On est au final aussi souvent spectateur qu'acteur de l'histoire. Les invocations, elles, se révèlent toujours aussi époustouflantes, mais elles se récupèrent au compte-gouttes. D'abord Valefore, puis Ifrit (dix heures après), Ixion, Shiva... Il faut en visiter des temples avant d'en avoir en quantité ! Et puis, le temps passant, vous pouvez les améliorer, tenter de découvrir des Chimères ou des armes rares (parfois trèèès difficiles à récupérer), combiner des objets entre eux avec Rikku pour voir ce que ça donne, etc. Les plus patients et les plus acharnés passeront des dizaines d'heures à essayer de tout voir et tout récupérer, tandis que d'autres termineront le jeu « à vol d'oiseau », sans aucun souci d'exhaustivité. J'aime beaucoup ce concept de jouabilité à plusieurs vitesses. Les habitués des anciens FF seront également sensibles à quelques clins d'œil (au début du jeu, vous combattez une pieuvre du nom d'Ultros par exemple). Bref, FFX réussit le pari de s'adresser aussi bien au grand public qu'aux joueurs confirmés, ce qui n'était à la base pas si évident. Une réussite.

Chris



Si vous remportez votre premier match de Blitzball, vous gagnez une coupe. Wakka peut en être fier.

Un villageois passe en courant et vous prend en photo. Un des mystères du jeu...







Il faut récupérer les manuels d'Al Bhed disséminés dans le jeu pour comprendre peu à peu cette langue.



Le « Sphérier » vous permet d'améliorer peu à peu les compétences de vos personnages.



Le Cactrot est très difficile à battre, comme d'habitude. Son attaque 1 000 épines vous retire très exactement 1 000 points de vie.

15 **Technique**
Une note un peu sévère, certes, mais méritée pour du 50 Hz non optimisé...


Esthétique
Cinématiques et invocations en tête, FFX est super beau. Un peu écrasé aussi, mais beau...


Animation
Les mouvements des persos en 3D sont naturels et juste ce qu'il faut de « surjoué ».


Maniabilité
Pas de difficultés particulières, ici, pour maîtriser les différentes commandes.


Sons
Voix de qualité variable (je suis difficile) et musiques assez réussies dans l'ensemble.


Durée de vie
Allez, à la louche, on peut dire que cet épisode vous propose entre 50 et 100 heures de jeu.


Plus
Les combats, assez tactiques. Le système d'évolution des persos. L'esthétique bluffante du jeu.


Moins
Version PAL en 50 Hz non optimisé (bouh !). Très dirigiste (peu de libertés).


Note d'intérêt

Plus loin...

Pour la première fois dans un Final Fantasy, tous les personnages parlent. Il aura fallu associer les capacités supérieures de la PS2 et le support DVD pour proposer enfin cette expérience aux joueurs. Si vous voulez écouter à quoi peuvent ressembler ces voix avant de vous essayer au jeu, vous pouvez vous rendre sur le site officiel américain de FFX et écouter quelques extraits sonores. Cliquez sur « Characters », puis sur « Click to hear voice ». Trois phrases vous sont proposées par personnage. Il y a évidemment bien d'autres choses à découvrir... www.squaresoft.com/playonline/FFX/

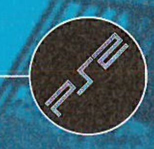
L'avis de Chris

Découvrir un nouveau Final Fantasy représente toujours un événement, surtout lorsque ce dernier est développé sur une nouvelle machine. FFX possède de grandes qualités et ravira bon nombre de joueurs, même s'il n'est pas exempt de défauts. C'est en tout cas un des meilleurs RPG disponibles en PAL.

L'avis de Gollum

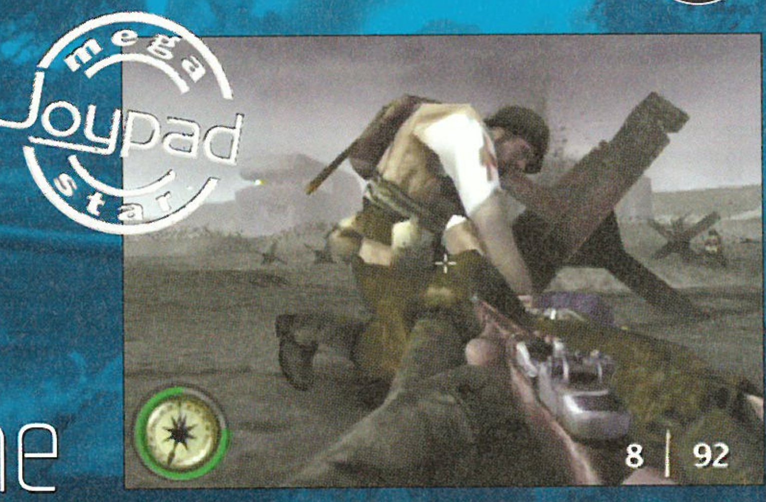
Ce premier Final Fantasy PS2 marque un tournant pour la saga. Square prend aujourd'hui le risque d'innover en profondeur (3D intégrale, doublages et surtout géniaux nouveaux systèmes de combat/évolution). Certes tout n'est pas parfait (quelle linéarité, le 50 Hz !), mais l'aventure reste passionnante, voire émouvante.

Machine **PlayStation 2** Genre **FPS**



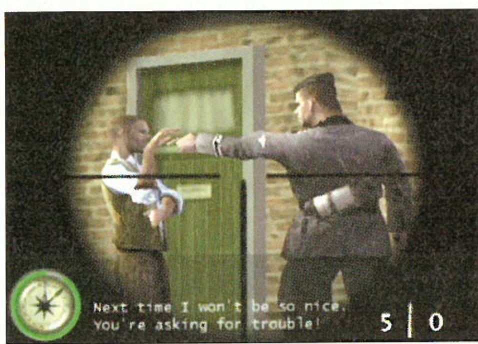
Medal Of Honor

En Première Ligne



Une ambiance en béton, un background historique crédible, une réalisation de haute volée, une bande-son à décorner un bœuf, des missions de longue haleine... À défaut d'être original, En Première Ligne est diablement efficace... et c'est tout ce qu'on lui demande !

« Vous êtes sur le point de vous embarquer pour la grande croisade vers laquelle ont tendu tous nos efforts pendant de longs mois. Les yeux du monde sont rivés sur vous. Les espoirs, les prières de tous les peuples épris de liberté vous accompagnent. Avec nos valeureux alliés et nos frères d'armes des autres fronts, vous détruirez la machine de guerre allemande, vous anéantirez le joug de la tyrannie que les nazis exercent sur les peuples d'Europe et vous apporterez la sécurité dans un monde libre. Votre tâche ne sera pas facile. Votre ennemi est bien entraîné, bien équipé et dur au combat. [...] Les hommes libres du monde marchent ensemble vers la Victoire ! J'ai totalement confiance en votre courage, votre dévouement et votre compétence dans la bataille. Nous n'accepterons que la Victoire totale ! » Dwight Eisenhower.

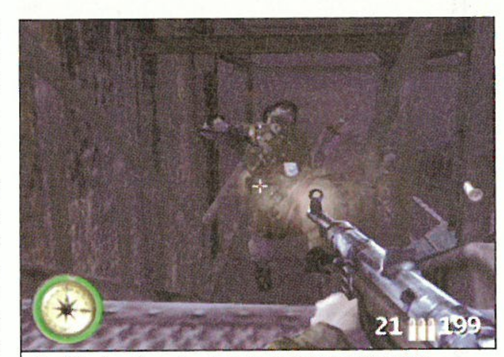


Certains quidams sont parfois en fâcheuse posture. À vous de les aider...

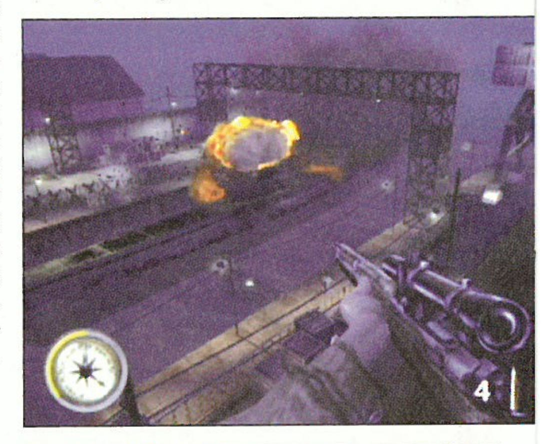
Pfui, il en a de bonnes lui, avec ses grands discours à la con, mais en attendant de l'voir rappliquer au front, ben c'est tonton Patterson qui se fade tout le sale boulot ! Ah ça, j'aurais dû l'écouter l'autre, là, Clémenceau je crois, avant de m'engager : « La guerre ! C'est une chose trop grave pour la confier à des militaires. » Ouais, pourtant j'ai signé... et maintenant j'vais en chier ! Faut dire qu'ils m'ont eu à l'ego, les pontes de l'état-major, avec leur cirage de pompes et leurs belles paroles : « Lieutenant Jimmy Patterson, vous êtes le dernier espoir du monde libre ! Vos états de service sont exemplaires - et patati et patata - et nous comptons sur vous pour remplir une mission qui pourrait bien changer l'issue de la guerre... » Alors j'y suis allé et j'ai fait ce qu'on m'a demandé... Résultat : j'ai buté 986 Allemands (ok, plus quelques civils, j'avoue), je me suis pris 1 086 balles dans le buffet, j'ai failli clamser des centaines de fois, j'ai parcouru toute l'Europe à pinces, j'ai sauvé des dizaines d'innocents, j'ai dû grimper en haut d'un aqueduc alors que j'avais le vertige, j'ai récupéré les plans de leur saloperie d'avion nazi, j'ai pris d'assaut je sais plus combien de bases ennemies... et finalement, ça m'a rapporté quoi, hein ? Pas une ligne sur mes faits d'armes dans les livres d'Histoire, pas un mot, ne serait-ce que pour citer mon nom... Nan, que dalle, nada, que pouic, tout juste une pension d'ancien combattant et une collection de médailles toutes oxydées...

Sale journée

Déjà, je la sentais mal cette journée, quand je me suis embarqué avec les potes du régiment sur cette barge branlante, direction les côtes de Normandie... Je sais pas, j'avais comme le pressentiment que ce foutu D-Day allait laisser des traces sur ma vieille carcasse... Finaud, le pressentiment... À peine un pied posé sur la plage et vlan ! les trois-quarts des gars autour de moi tombent sous les balles allemandes... Glurp, demi-tour, je déserte ! « Patterson, on a besoin de vous pour couvrir les hommes !!! » Hein, qui ? Moi ? Y a méprise monsieur, je suis interprète anglais/mandarin et on m'a embarqué par erreur ! Non ? J'suis pas crédible ? Quoi ? Une balle dans la tête si je déser-



L'animation de chaque ennemi abattu est fonction de l'angle d'impact et de la distance. Bien entendu, les dégâts sont localisés... sauf sur vous !

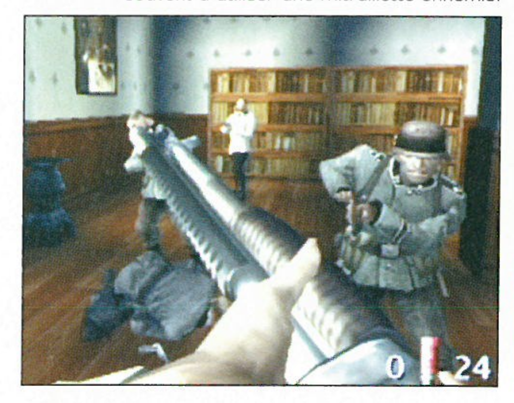


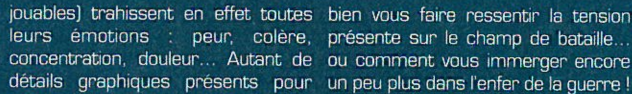
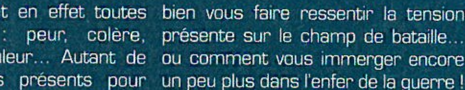


fiche technique

Éditeur	Electronic Arts
Développeur	EA L.A. (États-Unis)
Genre	FPS
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui (sauvegardes)
Nbre de campagnes	6 (20 missions)
Spécial	Oh tu sais...
Existe sur	Rien d'autre

On peut interagir avec certains éléments du décor, mais ce genre de possibilité se résume souvent à utiliser une mitraillette ennemie.



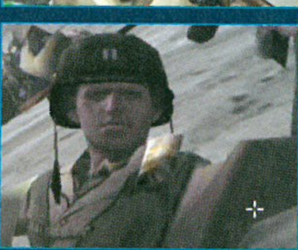
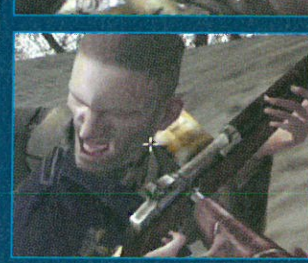



Délit de sale gueule

Cette petite galerie de gueules d'amour démontre le souci du détail des développeurs. Les animations faciales des NPC (personnages non jouables) trahissent en effet toutes leurs émotions : peur, colère, concentration, douleur... Autant de détails graphiques présents pour bien vous faire ressentir la tension présente sur le champ de bataille... ou comment vous immerger encore un peu plus dans l'enfer de la guerre !





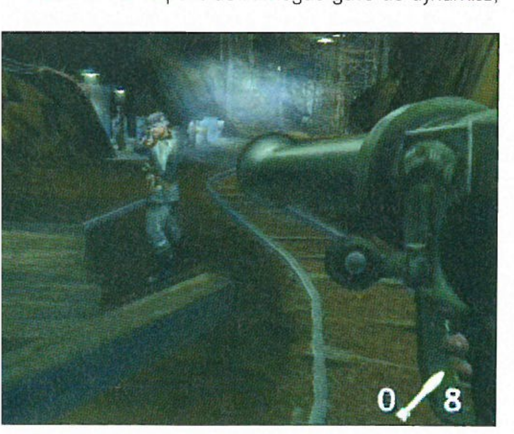




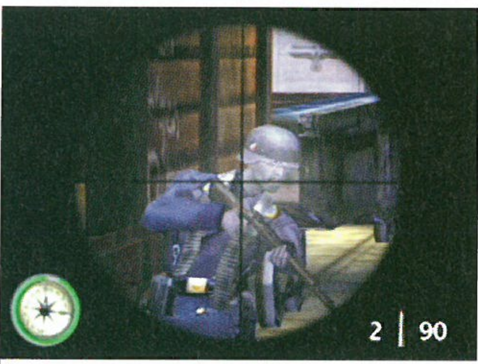


te ? Ok, direction le front, donc... Vas-y, j'te couvre troufion de merde, va te mettre à couvert. Vas-y que j'slalome dans les champs de mines, que je nettoie les bunkers à grands coups de grenades, que je snipe la vermine nazie... Tue, massacre, atomise, pulvérise... façon puzzle ! Et ça a été comme ça pendant toute ma campagne : non-stop du 6 juin au 27 septembre 1944... Une vraie partie de plaisir ! Jugez plutôt : après le débarquement, direction la charmante campagne française, dans le petit village de Saint-Mathieu... un nid d'Allemands qu'il me faut nettoyer pour rejoindre un contact près d'un phare. Là, j'embarque pour les entrailles d'un sous-marin nazi (un U-Boat), que je me fais un devoir de mettre en vrac... Arrivé à Lorient, je m'infiltre façon grosse Bertha le long de la zone portuaire pour une opération de sabotage en règle des installations. Cela étant fait, direction la Hollande où l'Opération Market Garden requiert mon appui : destruction de chars Panzer en rase campagne, prise d'assaut de la ville de Kleveburg, rencontre avec la résistance locale, puis libération d'un allié dans les méandres d'un château tenu par l'ennemi ! Allez zou, pas le temps de souffler : il me faut désamorcer le pont de Nimègue gavé de dynamite, faire sauter des batteries de DCA, ouvrir la route aux convois médicaux dans Arnhem et enfin louvoyer dans les quartiers ravagés par les bombardements pour y dénicher et atomiser des chars Panzer. Changement de décor à Emmerich, en Allemagne : la ville fourmille de nazis et je dois me rendre à la gare centrale (déguisé en officier) pour embarquer à bord d'un train militaire. Après avoir quitté les lieux, je dois passer de wagon en wagon, mais une désagréable surprise m'oblige à finir le trajet à pied... jusqu'à une gare ferroviaire où je dois faire exploser les réserves de fuel ! Pour finir, j'atteins enfin l'objectif ultime de ma campagne : une base ultra-secrète dans laquelle les ingénieurs allemands planchent sur un prototype de bombardier : le Horten Ho IX. Infiltration, espionnage, sabotage... Mon aventure touche alors à sa fin !

Vous avez dit chef-d'œuvre ?

Inutile de maintenir le suspense plus longtemps. Oui, MOH En Première Ligne est bien la petite perle que nous supposions ! Oui, cet opus est le digne héritier de cette saga initiée sur PSone... Oui, ce jeu est unique en son genre sur console ! Pourquoi ? Tout simplement parce que, pour la première fois dans le microcosme des FPS, on se retrouve devant une production qui collectionne les qualités les plus rares : un background dense, une immersion totale, des graphismes magnifiques, une bande-son fabuleuse... le tout parfaitement mis en scène par les développeurs de EA L.A. (qui a racheté DreamWorks Interactive, pour info) ! Question background, reportez-vous au paragraphe précédent pour prendre toute la mesure de la justesse historique du scénario : chaque campagne aurait réellement pu exister dans le cadre de la Seconde Guerre mondiale et chaque théâtre des opérations s'inspire de lieux ou d'événements appartenant au passé ! Ce respect absolu du contexte de l'époque a d'ailleurs nécessité un travail de recherche et de reconstitution énorme, tant au niveau du design que du scénario... Ainsi, Jimmy Patterson devient en quelque sorte un homme de l'ombre, une sorte de héros occulte que les livres ne mentionneront jamais : un personnage fictif, plongé au cœur d'un conflit bien réel ! Le sentiment d'immersion naît quant à lui d'une alchimie fragile, que les développeurs ont réussi à maintenir de bout en bout. En schématisant, ils ont additionné une somme impressionnante de petits détails, qui, au final, confèrent à l'ensemble une vraie crédibilité... Ainsi, En Première Ligne se démarque des autres productions grâce à cette singularité : alors que dans la plupart des FPS, le héros est le personnage principal autour duquel s'articule toute l'histoire, l'approche est ici différente. Jimmy Patterson est un pion lâché sur le grand échiquier de la guerre, une partie infime des troupes en présence, qui doit sans cesse composer avec son environnement ! En pratique, cela se ressent dans l'I.A. des ennemis et des NPC alliés qui vous épaulent par moments, dans l'avalanche de scènes scriptées qui se déclenchent toutes les cinq minutes et dans la bande-son mêlant musiques épiques, bruitages d'ambiance et bavardages en tout genre (en allemand comme en anglais).

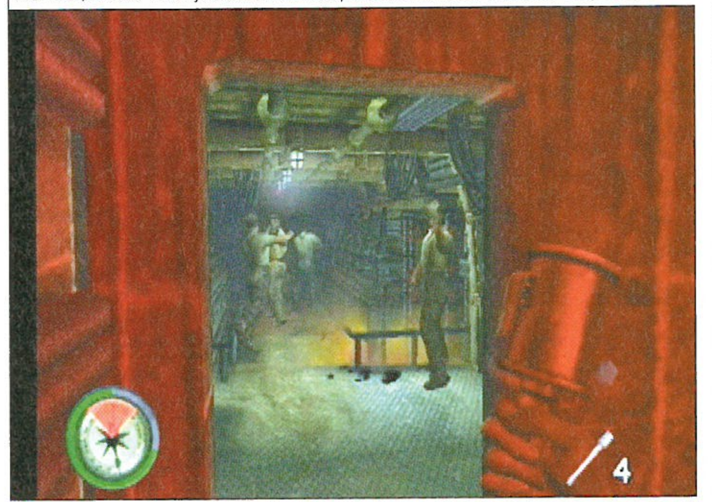




Les déplacements lorsque l'on zoome au snipe sont malheureusement un peu trop lents !

Jimmy Patterson : un personnage fictif, plongé au cœur d'un conflit bien réel !

Plus le lieu est exigu, plus le système de visée montre ses limites. Normal, il faut viser juste dans un espace confiné où l'ennemi se planque.



Arsenal d'époque

Contexte historique oblige, En Première Ligne propose un arsenal d'époque complet et efficace : grenades, fusil BAR, mitrailleuses fixes, Panzerschrek, bazooka, MG42, Springfield Sniper Riffle, pistolet Liberator, P38, Gewehr43 (snipe), M1 Garand, Colt 45, mitraillette Thompson... En tout, quelque 20 pétoires seront mises à votre disposition ! Allez, deux petits conseils qui ne mangent pas de pain : rechargez systématiquement votre arme dès que vous avez un instant de répit (d'autant plus que l'opération est parfois un peu longue) et économisez vos munitions. Elles se font parfois rares et certains passages en nécessitent un paquet !

Ça déchire, vieux !

Au final, il est quasiment impossible de faire le compte des scènes d'anthologie qui ponctuent vos missions ! Bombardements, fusillades sauvages, scènes de panique de villageois pris à parti, tirs de DCA, discussions débridées entre soldats allemands faisant leurs rondes, scientifiques nazis affairés à leurs tâches... Quel que soit l'endroit où porte votre regard, rares sont les instants de répit où vous ne tomberez pas sur une petite séquence scriptée d'apparence anodine ! Et ce n'est pas tout : histoire de pousser le bouchon encore plus loin, les développeurs ont doté les ennemis d'une I.A. tout juste hallucinante... Pour vous démontrer la qualité des réactions adverses, on va s'amuser à appréhender une même séquence de deux manières différentes... Prenons par exemple un assaut lambda dans un bâtiment ennemi. Première méthode : foncer à l'arme lourde et à la grenade pour faire le ménage façon gros bourrin. Là, tous les ennemis présents dans le périmètre rappliquent dare-dare, tentent de se protéger derrière les éléments du décor, utilisent des grenades et essayent de vous prendre à revers. Deuxième technique : la façon « furtive », autrement dit le « une balle, un mort ». Là, les renforts ne viendront pas jouer le surnombre (le raffut est moindre) et ils se planqueront beaucoup moins pour esquiver vos salves. En revanche, ils auront le temps d'ajuster leurs tirs et de faire mouche, si vous n'êtes pas suffisamment mobile ! Bref, l'I.A. s'adapte systématiquement à votre manière de jouer et certains adversaires peuvent vraiment adopter des attitudes étonnantes, à l'image de ceux qui vous renvoient vos grenades d'un magistral coup de pied (si le timing est mauvais, elle leur explose à la gueule au moment où ils shootent dedans), ou, plus héroïque, de ceux qui se sacrifient en se jetant dessus pour étouffer la déflagration ! Cette richesse de l'I.A. est en outre servie par des animations ultra-crédibles. Qu'il s'agisse de vos alliés comme des ennemis, ils adoptent toujours une attitude en parfaite adéquation avec la situation. Superbes postures devant la mort, hargne sur le visage (vive les animations faciales), panique face à une grêle de grenades, tentative de fuite, douleur après une blessure... Oui, l'I.A. de ce jeu est très clairement l'une des plus abouties que l'on ait eu le loisir d'apprécier dans un FPS. Il arrive certes de temps en temps qu'un adversaire fasse une grosse boulette ou qu'il adopte un comportement complètement stupide (voire qu'il ne bouge pas), mais ça reste tellement rare qu'on ne saurait qualifier ces errements de défaut notable !





De nombreuses vidéos d'époque ponctuent les briefings.

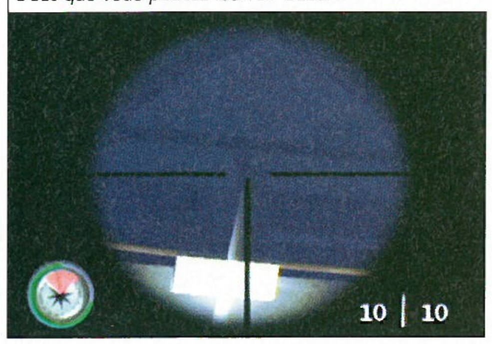
En Première Ligne est un pur jeu d'action : ce genre de scène « d'infiltration » est trop rare.



Design et son : le sans-faute !

Avec des graphismes de cette trempe et une telle bande-son, un problème se pose à moi : comment vous faire prendre toute la mesure de ce qui vous attend. Pour le son, j'abdique de suite. Sachez simplement qu'entre la gestion impeccable du Dolby Surround et la densité des ambiances sonores, vos esgourdes vont en prendre pour leur grade ! Pour les graphismes, les photos parlent d'elles-mêmes. Richesse des textures, finesse des décors, qualité des couleurs, jeux de lumière, rendu de la fumée (le seul élément graphique qui mette la PS2 à mal : qui dit fumée dense, dit animation qui ramouille), horizon à perte de vue, absence totale de clipping, complexité des architectures, tons ocres nimbant une ville ravagée par des bombardements... Et le plus fort dans tout ça, c'est que les maps, aussi immenses soient-elles (pour certaines, il faut parfois compter une heure de jeu), sont digérées d'un seul bloc dans les entrailles de la PS2, sans aucun temps de chargement intempestif (le streaming est totalement transparent) ! Bon allez, on peut toujours pinailler un peu en soulignant que certaines missions s'avèrent graphiquement moins réussies que d'autres. Mais c'est là toute l'ironie de ce jeu : plusieurs maps sont tellement somptueuses, qu'on en vient presque à être déçu lorsqu'un passage est « juste beau » !

Les snipers sont parfois bien planqués ; en revanche, s'ils vous tirent dessus, c'est que vous pouvez les voir aussi !



Et le gameplay ?

C'est en abordant ce secteur que l'on commence à effleurer du doigt les défauts de MOH. En effet, si d'un point de vue purement technique il n'y a pas grand-chose à redire, le gameplay, quant à lui, ne verse pas dans le zéro défaut. La jouabilité, pour commencer, se révèle certes bien adaptée aux besoins du pad (oubliez l'option clavier/souris), mais elle possède malheureusement un talon d'Achille : l'absence totale d'aide à la visée ! Pas de système à la Halo, par exemple, qui aurait « magnétisé » la mire sur l'ennemi et modifié la sensibilité du stick : ici, tout se joue à la pogne… et croyez-moi, si vous psychotez pendant une grosse escarmouche, ça peut rapidement vous coûter la vie ! Alors certes, dans 70 % des cas, l'absence d'aide ne remet pas en cause la jouabilité, mais les 30 % restants risquent de vous mettre dans une rage folle… surtout si vous crevez trois minutes avant la fin d'une mission commencée une heure plus tôt ! Tiens, à ce propos, parlons d'un autre sujet qui fâche : les sauvegardes ! Sachez qu'aucune sauvegarde intermédiaire n'est permise, qu'il n'y a pas de checkpoint et qu'il faut finir chacune des 20 missions avec une seule vie ! Or, vu la longueur de certaines d'entre elles et le niveau de difficulté croissant (surtout dans les deux dernières campagnes), on frôle parfois le n'importe quoi. Fort heureusement, l'aspect ultra-scripté du jeu évite l'écueil du « j'suis bloqué, j'sais pas quoi faire, j'tourne en rond depuis trois plombes et à la prochaine blessure je recommence à zéro »… Ah ça, pour être linéaire, le jeu est linéaire ! Les missions sont proprement posées sur un rail, dont il est impossible de dévier, et chaque objectif doit être rempli dans un ordre préétabli. Tout au plus peut-on appréhender quelques séquences avec une légère marge de manœuvre, mais pour ce qui est des objectifs secondaires ou des séquences bonus, circulez, y a rien à voir ! Moralité : une fois les six campagnes bouclées, on n'y retourne pas forcément (mode multijoueur aux abonnés absents)… sauf peut-être pour glaner toutes les médailles d'or, qui permettent d'accéder à quelques maigres bonus (séquences vidéo d'époque et menus cheat modes) ! Bah, qu'importe : En Première Ligne ne se déguste peut-être qu'une fois, mais cette fois-là est unique en son genre… Il vous faudra entre 10 et 15 heures pour en faire le tour, vous aurez parfois envie d'exploser votre pad si vous crevez bêtement, vous maudirez cette visée parfois chaotique, mais vous n'en retiendrez finalement qu'une seule chose : jamais vous n'aurez pris un pied pareil dans un FPS ! Oui, c'est désormais officiel : bien née sur PSone, la saga Medal Of Honor ressort grandie de son passage sur PS2 !

Elwood

Cadre historique

Chacune des 6 campagnes se déroule sur une période de trois mois et demi, entre juin et septembre 1944 (période « creuse » entre la 3e et la 4e mission dans le premier Medal Of Honor PSone, où Jimmy Patterson était déjà de la partie !)… En outre, elles s'appuient toutes sur des événements majeurs ayant réellement ponctué la Seconde Guerre mondiale : le Débarquement (of course), l'opération Market Garden, l'épisode du pont de Nimègue, jusqu'au prototype d'avion Horten HO IX qui a réellement existé (mais dont le projet a été abandonné). Bref, En Première Ligne a beau mettre en scène un personnage fictif, le scénario navigue quant à lui entre réalité et fiction…











Contrairement à ce qui avait été annoncé initialement, il est impossible de donner des ordres directs aux alliés qui vous accompagnent. Dommage…



Notes



Technique
Une merveille, tant au niveau graphique que sonore… Ce MOH est définitivement bien né.



Esthétique
À part quelques maps moyennes, MOH est magnifique. Le rendu des couleurs de l'époque est superbe.



Animation
Excellentes animations des persos (surtout devant la mort) et ralentissements très rares.



Maniabilité
Le pad est bien utilisé, mais l'absence d'aide à la visée est regrettable ! Pas de compatibilité clavier/souris.



Sons
Rarement une bande sonore s'est révélée aussi immersive. Rendu Dolby Surround impressionnant.



Durée de vie
La difficulté exponentielle est bien dosée, mais une fois fini, on n'y revient pas forcément…



Plus
Le plus immersif de tous les FPS sur console ! L'I.A. (presque) parfaite et la bande-son.



Moins
Excessivement linéaire et scripté. Jouabilité perfectible à cause d'une absence d'aide à la visée.



Note

Plus loin…

Medal Of Honor : Fighter Command était le second projet annoncé par EA sur PS2. « Était », car celui-ci a purement et simplement été abandonné ! Pourquoi ? Parce que cette simulation de combats aériens prenant pour cadre le contexte historique de Pearl Harbor ne cadrait pas avec la saga MOH. En clair, la volonté des développeurs d'EA L.A. est de décliner leur licence uniquement sous forme de FPS, et non au travers d'un épisode axé autour des dogfights. Dommage, le résultat aurait pu être fabuleux…

L'immersion au cœur de la guerre est totale !

L'avis d'Elwood

En Première Ligne atteint des sommets en termes de réalisation, d'ambiance et d'immersion ! Sans conteste le plus abouti des FPS de la PS2… à défaut d'être le plus orignal en termes de gameplay (Deus Ex est passé par là). Les missions sont linéaires, l'action prime sur la réflexion et le bourrinage est de rigueur. Efficace, basique… et culte !

L'avis de RaHaN

MOH n'est pas parfait. On pourra le trouver trop linéaire, pester parfois contre sa maniabilité brute et moins bien réglée que celle d'un Halo, ou contre l'absence de checkpoints et de sauvegardes en cours de missions, mais qu'importe : il n'est pas FPS plus immersif et plus intense sur PS2 que ce MOH EPL. Un régal.



Spider-Man

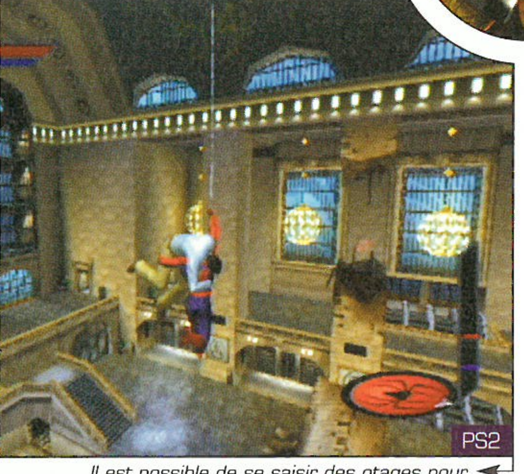
Avec sa super-licence super-coûteuse, Spider-Man se doit d'être à la super-hauteur de nos super-espérances. Heureusement, les super-enjeux sont ici super-maîtrisés pour nous offrir au final un jeu d'action tout bonnement... euh... super !

J'ai toujours trouvé que Batman était un personnage de BD vraiment nullissime. En y réfléchissant bien, ce type n'a vraiment aucun super pouvoir trippant, à part celui de se travestir en chauve-souris (comme Angel) ou de bénéficier d'une carte Premier. De plus, il n'a jamais remarqué que son concessionnaire auto s'était un peu foutu de sa gueule en lui refourguant un véhicule ultra-kitsch ! Quel gros nase ! Bref, tout ça pour en venir à Spider-Man, l'autre super-héros plus charismatique qui a bercé notre enfance et a réussi à engendrer toute une génération de poseurs. Comme vous devez vous en douter, Spider-Man est la version vidéoludique du film de Sam Raimi qui sortira bientôt aux États-Unis. Contrairement à ce que nous avons pu affirmer précédemment dans nos colonnes des News, le titre ne suivra pas scrupuleusement le scénario du long métrage puisque l'on pourra rencontrer d'autres super-vilains que le Bouffon Vert, comme le Vautour, l'homme-scorpion, Kraven ou encore le Shocker. En revanche, l'action se déroulera à la période des origines du Tisseur, à l'instar du film événement. Vous vivrez ici les premiers pas de Spidey en tant que justicier improvisé, tout juste « disgussed » par le meurtre de son Oncle Ben trucidé par un malfrat new-yorkais. Bref, le soft traitera du thème porteur de l'insécurité au travers des yeux d'un ex-catcheur déguisé ! Quelle classe.





Voici le premier costume de Spidey !



Il est possible de se saisir des otages pour les mener en lieu sûr.

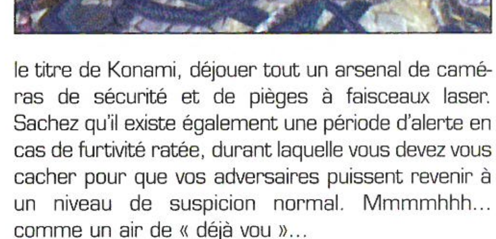


Un jeu riche et varié

Dans cette dernière aventure du Tisseur, le soft propose des phases de jeu diversifiées plus cohérentes. En effet, sur PSone, on avait plus l'impression de goûter à une succession d'épreuves mal enchaînées plutôt qu'à une suite logique d'événements. Sinon, on découvrira toujours avec beaucoup de satisfaction un pot-pourri de plusieurs ingrédients éclectiques comme la baston, avec un système de combos à dénicher en récoltant des options, de la recherche, avec des objectifs à accomplir comme couper des vannes d'écoulement d'eau ou accéder à des passages secrets par des conduits d'aération, du sauvetage d'otages chronométré qui met furieusement la pression, de la poursuite en milieu urbain, avec des tâches à accomplir comme reconsolider des structures de bâtiments détruits par vos ennemis, et enfin de l'infiltration à la Metal Gear Solid 2. Sur ce dernier point, Spider-Man propose un véritable challenge d'infiltration dans le sens où le moteur 3D du jeu gère les zones d'ombre et de lumière parmi les paramètres de l'Intelligence Artificielle des ennemis. Ce qui vous permet dans la pratique de pouvoir vous dissimuler dans l'obscurité, à l'abri des yeux des diverses sentinelles. De plus, il faudra, comme dans le titre de Konami, déjouer tout un arsenal de caméras de sécurité et de pièges à faisceaux laser. Sachez qu'il existe également une période d'alerte en cas de furtivité ratée, durant laquelle vous devez vous cacher pour que vos adversaires puissent revenir à un niveau de suspicion normal. Mmmmhhh... comme un air de « déjà vou »...

Kraven vous affronte dans une pièce remplie de serpents !



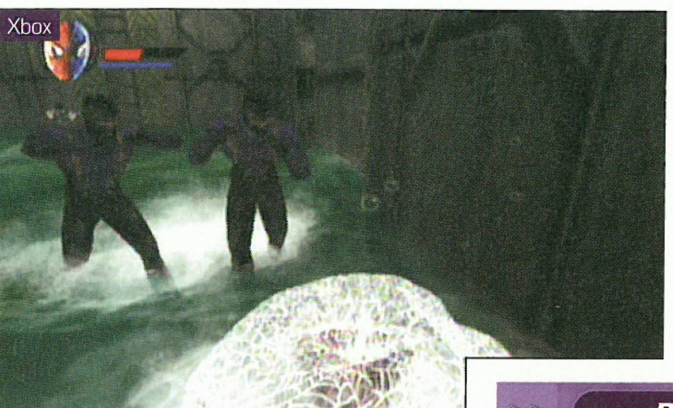


Les pouvoirs de Spider-Keum

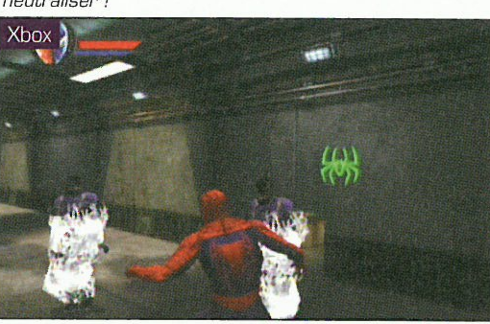
Bien sûr, en tant que journaliste pigiste mordu par une araignée radioactive, vous bénéficiez d'un panel impressionnant de super capacités. Très fidèle au Comic Books, vous jouirez d'un sens prémonitoire exacerbé qui se manifestera sous la forme de flashs médiumniques illustrés par des mouvements de caméra très « matrixiens ». Outre ce pouvoir fort pratique, vous pourrez également profiter d'un déplacement anti-gravitationnel, en

fiche technique

Éditeur	Activision
Développeur	Treyarch (États-Unis)
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de niveaux	22
Spécial	Un jeu jamais linéaire !
Existe sur	Bientôt sur GameCube !



Le Tisseur peut se protéger sous un cocon de toiles arachnéennes !

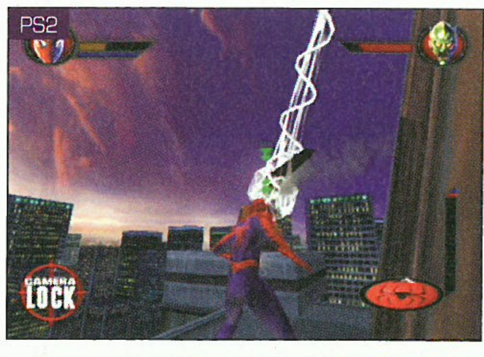


Il est possible de ligoter ses adversaires pour les neutraliser !

« marchant » sur les divers revêtements muraux des bâtisses. Sans parler d'une force surhumaine accrue qui vous autorise à soulever n'importe quel objet du décor et le balancer sur vos ennemis. Côté customisation, il y a aussi le fluide arachnéen chimique de fabrication « maison » qui vous offre une utilisation offensive ou défensive très polyvalente : en lasso pour saisir et faire valdinguer les brigands, en gants de boxe pour accroître ses dégâts infligés lors de combat rapproché, en harpon pour rallier rapidement un point d'une pièce, et enfin en cocon protecteur explosif, qui renverse tous les belligérants de l'écran à la manière d'une super attaque. Ce qui nous offre au final une richesse de tactiques non négligeable pour pouvoir aborder le jeu de manière assez libertaire.

Une excellente réalisation

Par rapport aux versions previews, des détails graphiques ont été ajoutés comme des effets de lumière chiadés, des effets de miroir sur les buildings ou encore un travail d'éclairage fort classieux, qui confèrent une unité esthétique particulière au titre. Consoles nouvelle génération oblige, les environnements sont désormais plus vastes et permettent d'optimiser les fabuleuses capacités de déplacement du héros. On se réjouira aussi des animations et de la modélisation 3D de Spider-Man, qui, pour une fois, respectent les proportions de Spidey et ses légendaires gestuelles athlétiques « italianisantes ». On doit cette réussite technique au robuste moteur 3D du jeu, qui lui permet d'afficher très loin des formes complexes. D'ailleurs, la firme américaine Treyarch se spécialisa dans la conception de moteurs 3D sur PC avant de devenir créateur de jeux sur consoles, ce qui explique ce savoir-faire. En ce qui concerne la résolution du principal point négatif des précédents volets sur PSone, à savoir les vues de caméra, l'interface propose un réglage manuel salvateur mélangé à un système de cadrage automatique, qui constituent une solution fort efficace au problème. Pour une fois, on ne se prendra plus la tête à mourir stupidement défenestré ou à se retrouver nez à nez devant un ennemi caché accidentellement par les éléments du décor...



PS2 Vs Xbox : le comparatif !

Malgré le fossé technologique qui existe entre la Xbox et la PS2, il faut avouer que les différences techniques ne sont pas très flagrantes entre les deux versions. Les couleurs s'annoncent plus chaleureuses sur PS2, mais les divers effets de lumière et le frame-rate sont un chouïa supérieurs sur la machine de Microsoft. La définition de l'image est légèrement moins détaillée sur PS2, même si les traits apparaissent plus nets. Sur Xbox, c'est l'inverse : les détails sont paradoxalement plus flous malgré une meilleure résolution. Mais dans le fond, la ressemblance est totale : il s'agit des mêmes stages, des mêmes énigmes et des mêmes bonus ! Bref, la mouture Xbox remporte la palme de la meilleure production, mais d'une (très) courte tête !





Des tonnes de bonus

Mais ce n'est pas fini ! Le soft dispose en sus de plusieurs features qui feront le bonheur des fans du Tisseur comme celui des néophytes, qui découvriront le super-héros sous son meilleur jour. En effet, un système de cumul de points (en passant du temps sur le jeu) vous fera accéder à plusieurs bonus, comme la possibilité d'incarner de nouveaux protagonistes (Mary Jane, Matrix Spidey, le Shocker et bien d'autres personnages délirants), de visionner une galerie d'images tirées du film, d'admirer les croquis de storyboard du jeu, de revoir à loisir les nombreuses cinématiques du soft, de vous frotter à des épreuves de mini-jeux à débloquer... En substance, Spider-Man est un excellent titre d'action qui a le mérite de s'accommoder d'un concept plus profondément travaillé (phase de poursuite réétudiée, infiltration plus poussée...) et d'une prise en main simple et efficace. Il sera difficile de passer à côté de ce titre, d'autant plus que la Spidermania qui se prépare avec la sortie du film cet été risquera de toucher un large public.

Kendy



Notes



Technique (17)
Que cela soit sur PS2 ou Xbox, c'est du très joli travail ! La ville et les divers effets de flotte sont bien rendus !



Esthétique (17)
Les modélisations sont fouillées et les couleurs chaleureuses !



Animation (16)
Si Spider-Man se meut comme un Dieu, les ennemis, en revanche, sont animés de façon assez classique !



Maniabilité (18)
C'est la maniabilité de la PSone en plus light, sans le bug d'inversion des commandes.



Sons (16)
La musique orchestrale héroïque est sympa mais à la longue, elle saoule.



Durée de vie (15)
22 niveaux, c'est respectable pour un soft d'action. De plus, il est possible de rejouer avec de nouveaux persos.



Plus
Des phases de jeu variées.
Des environnements plus vastes.
Une prise en main facile.

Moins
Ça rame rarement mais ça arrive.
Des réactions d'ennemis trop scriptées.
Des épreuves chronométrées qui agacent.



8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Parmi le casting des acteurs du film de Sam Raimi, on y trouvera Tobey Maguire (vu dans Chiens et Chats) dans le rôle de Peter Parker, Willem Dafoe (Platoon, Jeu de Guerre...) dans celui du Bouffon Vert et Kirsten Dunst (The Crow 3), dans la peau de la séduisante Mary Jane. Le long métrage devrait sortir sur les grands écrans le 3 mai aux États-Unis. Le site Internet officiel, plutôt bien fichu, propose des tas de surprises comme des fonds d'écran d'ordinateur ou encore la dernière version de la bande-annonce du film. Une adresse ouaibe à ne rater sous aucun prétexte pour les cinéphiles et les adeptes du héros masqué : www.spiderman.sonypictures.com/french/.

L'avis de Kendy

Dans la catégorie des jeux d'action « old-school », Spider-Man remporte la palme de la variété et du fun. Il est fort agréable d'incarner le Tisseur dans ses rocambolesques péripéties à base de mandales et de furtivité. En fin de compte, peut-être que Spidey n'est rien d'autre que la version post-moderniste déguisée du père Goriot de Balzac ? Qui sait ?

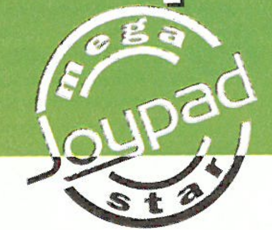
L'avis de Willow

Spider-Man n'est pas aussi innocent qu'on le pense. Le titre d'Activision va beaucoup plus loin. Il transparaît en toile de fond un thème cher à certains philosophes et notamment à Nietzsche : la fameuse théorie de l'Ubermensch. Rien que pour ça, Spider-Man vaut la peine d'être acheté. Réfléchissez-y.

Machine **Game Boy Advance** Genre **Plate-forme**



Super Mario Advance 2



Dans Super Mario Advance 2, vous trouverez 2 titres dont le légendaire Super Mario World et le classique Mario Bros des familles. Deux softs préhistoriques dont les vertus ludiques continuent à exceller, malgré les ravages du temps.

Attention, Super Mario Advance 2 n'est pas le soft politiquement correct qu'on veut nous faire croire ! Il traite de sujets foncièrement sérieux comme la valeur de l'argent avec les pièces d'or à récolter, ou encore la révolte de la catégorie sociale ouvrière avec un plombier qui tente de s'enrichir pour devenir au final aussi bourgeois qu'un cadre supérieur. Oui, vous m'avez bien compris : SMA2 n'est pas si innocent qu'on le pense ! Derrière cet apparat enfantin faisant l'apologie du nanisme bondissant, se dissimulent des thèmes fort allusifs qui s'attaquent entre autres au sujet sensible de l'institution royaliste, au travers d'une princesse impuissante face au putsch du règne animal (les Koopas et autres Bowser), symbole d'un refus d'une société qui tend vers une totale humanisation. Mais il y a aussi les nombreuses paraboles psychologiques, aussi complexes que la structure d'un œuf de Fabergé, comme la retranscription des peurs et des frustrations dans un univers merveilleux paradoxalement matérialisé par des plates-formes instables. Sans oublier les nombreux passages secrets, qui s'avèrent autant de dérobades devant une responsabilité parfois trop pesante de vouloir changer le destin d'un monde, ou tout simplement le signe d'une certaine résignation face aux abondants pièges de la vie. D'une certaine manière, Mario et Luigi représentent les versions « italianisantes » du Capitaine Fracasse de Théophile Gautier (d'ailleurs voisin de palier de Victor Hugo), prêt à se sacrifier pour sauver leur dulcinée. Bon ok, j'arrête de vous prendre la tête avec mes analyses pompeuses à la *Télérama*...

Après avoir mangé une tortue, Yoshi peut cracher des flammes !



Cette plate-forme effectue un mouvement giratoire. Faites attention lors du saut !

quoi nous vous conseillons de l'utiliser pour les passages de plate-forme purs et durs et de recourir à Mario pour les environnements truffés d'ennemis et plus exigus. Autrement, nos compères de la lutte ouvrière offrent toute une panoplie de capacités. Comme bondir sur leurs adversaires pour les éradiquer, se saisir d'objets (carapaces, clés, tremplins...) pour les déplacer ou les utiliser en guise de projectiles, effectuer une attaque en toupie ou encore donner des coups de tête pour détruire les briques. En sus de ces aptitudes, ils pourront aussi profiter de bonus spéciaux qui leur conféreront des pouvoirs tels que le vol avec la plume, le tir avec l'option de la fleur et l'invincibilité temporaire avec l'étoile. Sans oublier les 4 races de Yoshi à découvrir (dans le niveau secret en forme d'étoile !) et à chevaucher, qui présentent également des aptitudes différentes (cracher du feu, voler...).



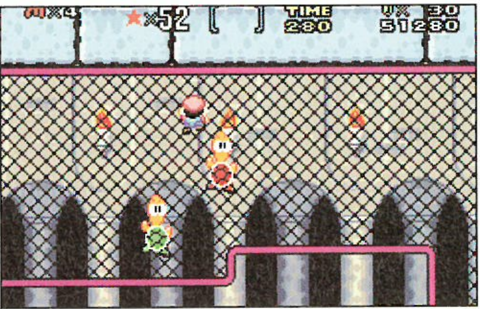
Il existe des centaines de pièces secrètes comme celle-ci, renfermant des pièces d'or !

De la plate-forme à l'état pur !

Bien évidemment, Super Mario Advance 2 est le jeu de plate-forme « Old School » dans toute sa splendeur puisqu'il fut le modèle fondateur qui devint une source d'inspiration majeure pour les autres softs du genre. Le concept est simple : vous devez ramasser des pièces d'or et trouver la sortie du niveau pour débouler au stage suivant. Au bout de 100 pièces d'or, vous gagnez une vie supplémentaire et dans votre progression, vous affronterez également des sous-boss pour pouvoir accéder à d'autres zones (montagne, forêt mystérieuse, caverne...) de l'immense contrée de Marioland. Côté jouabilité, il est possible de choisir au début de chaque niveau son personnage de prédilection entre Mario et Luigi. Les deux frères jouissent d'une maniabilité différente selon vos affinités de prise en main. Mario est plutôt vivace dans ses mouvements, mais son défaut est de trop déraper dans sa vitesse de course. En revanche, Luigi bénéficie de sauts plus élevés et d'une inertie assez flottante dans les airs. C'est pour-

Une réalisation sympathirrrrre !!!

Personne ne pourra être insensible à l'esthétisme enfantin de SMA2 ! Dans le style épuré et très « cartoon » cher à Nintendo, les graphismes sont certes moins beaux que ceux de Warioland 4, mais il faut avouer que la réalisation demeure tout de même excellente. La qualité de la production n'a pas pris un seul pixel de ride, et ce malgré



Évitez les tortues en vous déplaçant sur le grillage.

fiche technique

Éditeur	Nintendo
Développeur	Nintendo (Japon)
Genre	Plate-forme
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Nbre de niveaux	96
Spécial	2 jeux en 1 !
Existe sur	Super Nintendo



Il faut bondir 4 fois sur le bon boss pour le battre.



Saisissez ces briques violettes explosives pour vous débarrasser de cet adversaire sur son nuage !

les 11 ans d'écart qu'il accuse depuis sa première sortie sur Super Nintendo. Les animations s'avèrent mignonnes et les musiques entraînantes à souhait. De plus, malgré l'apparente sobriété artistique mise en œuvre, des effets de zoom et de rotation ne manqueront pas de vous surprendre par leur emploi judicieux, notamment sur les promontoires mouvants, les phases de bonus sous forme de manèges et les multiples pièges giratoires. Et puis, il est nécessaire de souligner que dans cette mouture GBA, les ralentissements de la version « console 16 bits » ont totalement disparu au profit d'un scrolling fluide et net, bien qu'il y ait une foule d'éléments mobiles à l'écran. Bref, il sera difficile de jouer les chipoteurs de bas étage pour se rendre profondément pédant vis-à-vis des goûts du peuple !

Pourquoi y rejouer ?

C'est la question que l'on est en droit de se poser puisque le jeu ne propose aucune nouveauté et ne constitue qu'un bête portage sur GBA. Tout simplement parce qu'il existe encore, parmi les joueurs, des gens qui ne connaissent pas bien le titre, soit parce qu'ils étaient trop jeunes pour vivre la période glorieuse de la Super Nintendo, soit parce que, comme moi, leurs parents leur interdisaient d'y jouer trop longtemps (de peur de détruire le tube cathodique de la télévision familiale ou de finir en cancre scolaire). Mais la raison la plus convaincante reste la suivante : il s'agit du soft de plate-forme ultime qui présente définitivement une profondeur de jeu inégalée. Nulle part qu'ici vous ne pourrez savourer 96 stages, des tonnes de passages secrets (dans les tuyaux, en trouvant des interrupteurs, en faisant apparaître des briques secrètes…) et une durée de vie titanesque qui vous oblige à revisiter inlassablement les niveaux pour découvrir d'autres embranchements ou des bonus inédits (nouvelle race de Yoshi !). Il y a toujours une astuce à dénicher ! Même l'excellent Warioland 4 sur la même machine ne peut se targuer d'un challenge aussi complexe ! Bien sûr, il faut initialement aimer les jeux de plate-forme, sinon rien ne sert de l'acquérir. Dernier détail, lors du test en import, le titre valait 10 parce qu'à cette période, il n'y avait pas grand-chose à se mettre sous la dent. Aujourd'hui, la ludothèque de la GBA s'est étoffée, ce qui explique cette baisse d'un point de la note d'intérêt globale, et ce même si la profusion des clones (Klonoa, Préhistorik Man…) continue de germer chaque mois, sans toutefois ébranler le modèle. Et puis, il ne faut pas omettre la présence d'un second jeu dans cette cartouche, le très fédérateur Mario Bros Arcade Game, qui peut se pratiquer jusqu'à 4 simultanément via le câble Link ! Alors, pourquoi s'en priver ?

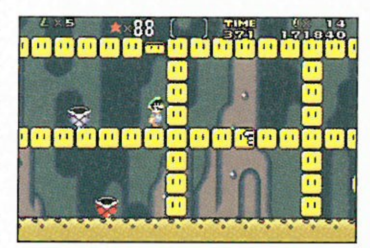
Kendy

Mario Bros Arcade Game



Le second titre de la cartouche n'est rien d'autre que la version réactualisée de Mario Bros Arcade Game. Il s'agit d'un jeu de tableaux dans lequel vous devez éliminer tous les ennemis de l'écran en les retournant, puis en leur fonçant dessus. Selon les stages, des bonus viendront également vous épauler pour neutraliser plus facilement les nombreux adversaires. Le point fort de ce titre concerne les parties à plusieurs, jusqu'à 4 joueurs grâce à l'increvable câble Link. De plus, cette option ne nécessite qu'une seule cartouche, même s'il est préférable d'en posséder quatre afin d'accéder à toutes les options et à la totalité des niveaux. Hélas, il s'agit du même jeu que celui du Super Mario Advance sorti au début du lancement de la portable.

Le jeu de plate-forme de référence, maintes fois copié mais jamais égalé, peut désormais se pratiquer en tout lieu ! Un rêve devenu réalité !





Ce boss met du gel coiffant de chez L'Oréal !



Des interrupteurs peuvent faire apparaître des portes invisibles.

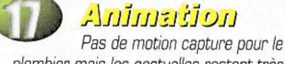
Notes



16 Technique — Rien de vraiment bouleversant à part des effets de zoom et de rotation, mais la production est irréprochable.



17 Esthétique — Le style mignon de Nintendo fait penser à un univers de dessin animé !



17 Animation — Pas de motion capture pour le plombier mais les gestuelles restent très expressives !



19 Maniabilité — Prise en main parfaite, malgré un Mario qui dérape un peu trop. Mais c'est un choix qu'assument les développeurs.



17 Sons — Les mélodies sont enfantines et restent imprimées dans le crâne.



16 Durée de vie — Avec ses tonnes de niveaux secrets et ses 96 stages, Shigeru Miyamoto mérite un cigare !



Plus — 96 stages ! 2 jeux en 1. Textes en français !

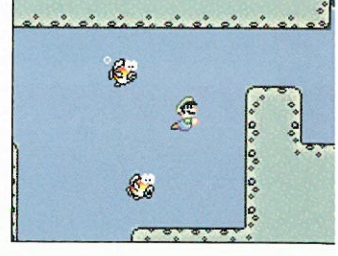


Moins — Une difficulté corsée. C'est du « par cœur ».

9/10 Note d'intérêt

Plus loin…

Je vous invite à réfléchir sur des problématiques qui me hantent l'esprit. En effet, pourquoi est-ce que le monde du jeu se nomme « Marioland » alors que Mario n'en est pas le dirigeant ? Pourquoi ne pas plutôt le baptiser « Super Peachland Advance » ? Autre problématique : Mario et Luigi étant des prénoms, pourquoi les surnomme-t-on stupidement les « frères Mario » ? Quel est leur nom de famille ? Aarghhh… j'ai mal à la tête !!!



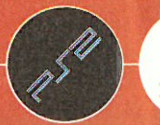
L'avis de Kendy

Ce jeu ne s'adresse pas qu'aux éternels nostalgiques de la Super Nintendo. Malgré l'absence de bonus pour cette conversion GBA, le soft garde cependant sa suprématie sur les autres titres du genre par son univers vaste et ses possibilités d'exploration gargantuesques. Le jeu ultime de plate-forme est là, ne cherchez pas plus loin !

L'avis de Gollum

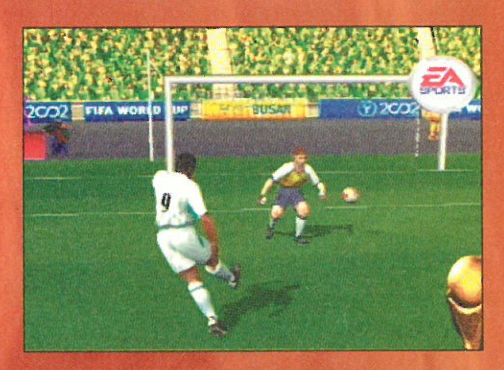
Raaah Super Mario World… Pour moi, il s'agit tout simplement du meilleur jeu de plate-forme 2D jamais créé. Pourquoi ? Tout simplement car il fourmille d'innovations (la plume, les blocs transparents, la carte), et bénéficie d'une jouabilité sans faille et d'une ambiance unique. Sur GBA, le plaisir est clairement transcendé par ce titre indémodable !

Machines PS2, Xbox, GameCube Genre Football





Coupe du Monde FIFA 2002



La Coupe du Monde est là, cette fois c'est bon. Cette année, avec Julo, on a décidé de mater tous les matchs à la rédac, ça va le faire ! Et puis comme ça, on viendra bosser avant 10 heures… Un véritable exploit en soi (NDTraz : surtout pour toi, chauve-souris !).

Allez hop, c'est reparti pour un nouveau FIFA. Finalement, l'Histoire n'est qu'un éternel recommencement. Pour cette édition spéciale Coupe-du-Monde-je-remplis-mon-portefeuille, EA a réactualisé les statistiques de chaque équipe et refait les modélisations de tous les joueurs. Bon ok, ils sont toujours gaulés comme des rugbymen, mais c'est vrai que le rendu s'avère meilleur. Niveau terrains, on retrouve tous les stades officiels où auront lieu les matchs. Même chose pour les noms des joueurs, qui profitent de la licence pour garder leur vrai nom et porter les authentiques maillots de leur sélection. Hélas, là où l'habillage a toujours été le point fort des FIFA grâce à un nombre d'équipes ultra-élevé et une tonne de compétitions différentes, cette édition déçoit fortement. En effet, elle ne propose qu'un panel de 41 équipes qui comprend l'ensemble des participants au tournoi mondial ainsi qu'une poignée de pays non qualifiés. C'est nettement moins que ce à quoi nous avait habitués l'éditeur ! De plus, le choix des pays non qualifiés représentés me laisse un peu perplexe. On retrouve des sélections « faibles » comme la Suisse alors que les Pays-Bas ne sont même pas présents. Bizarre, non ? Au niveau des compétitions, on peut uniquement participer à une coupe du monde virtuelle dans laquelle on prend part à toutes les phases, une par une, jusqu'à la finale. Effectivement, ça peut devenir assez trippant, mais une fois qu'on l'a gagnée, c'est fini, il n'y a plus rien à se mettre sous la dent. Ça fait donc un peu « just »…

Toujours rien de neuf !

Côté jouabilité, on retrouve ce qui fait la particularité de FIFA. C'est de l'arcade assez bien fichue. C'est beau, ça bouge bien et les matchs sont dynamiques. Les bonnes idées du précédent volet sont toujours présentes, tel ce système de passe géré entièrement par une jauge de puissance avec laquelle il faut se débrouiller pour tout faire. Rien à redire, c'est simple, bien pensé et efficace. On retrouve également les appels de balle des joueurs, symbolisés à l'écran par la future trajectoire du joueur qui se dessine en pointillés sur le terrain. Il s'agit indéniablement de bonnes idées qui, exploitées intelligemment, pourraient faire la différence. Hélas, tout cela est desservi par des faiblesses de jeu évidentes.



Les tirs des stars sont ultra-puissants et accompagnés d'une traînée de lumière.



Les coups francs sont simples à tirer mais pas vraiment précis.

L'I.A. reste par exemple en dessous de nos attentes : les coéquipiers se démarquent très mal et n'incitent pas du tout à faire circuler la balle. Un autre grand regret : l'impossibilité de développer un jeu à une touche de balle. À ce niveau-là, c'est franchement incroyable ! Même dans Winning Eleven sur GBA, c'est possible ! Ici, quoi qu'il arrive, lorsqu'un joueur reçoit la balle, il effectue un contrôle. Il faut donc compter sur ce laps de temps qui ralentit le rythme, empêche de faire ce que l'on a en tête, et au final retire toute spontanéité. Au niveau des possibilités stratégiques, ne comptez pas faire de miracles : elles permettent à peine de faire des remplacements, de changer des formations, plus quelques autres trucs. Rien d'autre.

Y a des nouveautés cette fois ?

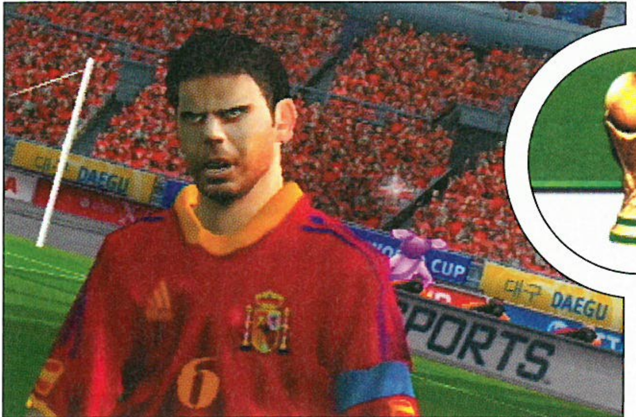
Ben en fait, à ce niveau-là, c'est pas la sécurité sociale. La principale nouveauté concerne la mise en valeur des vedettes de chaque équipe. Ces dernières se repèrent grâce à une étoile qui s'affiche au-dessus de leur tronche et possèdent des « capatchités » spéciales. Naturellement, sans rien faire avec le paddle, leurs tirs et passes ont de l'effet. De plus, leurs frappes laissent une traînée rouge derrière le ballon. Si ça ce n'est pas de l'arcade ! Honnêtement, je serais tenté de dire qu'à part pour le côté spectacle, ça ne sert pas à grand-chose… Il faut aussi parler de la mise en



fiche technique

Éditeur	Electronic Arts
Développeur	EA Sports
Genre	Football
Nbre de joueurs	1 à 4 (8 sur PS2)
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Facile
Continues	Oui (GC : 49 blocs ; PS2 : 450KB)
Nbre d'équipes	41 sélections nationales
Spécial	R.A.S.
Existe sur	PS2, Xbox, GC, PSone, PC

Le gameplay de FIFA arrive en fin de vie, il semble indispensable de le renouveler



Matez les tronches de tueurs, arf, arf…



Les futures trajectoires des attaquants se dessinent sur le terrain.

Le joueur va tellement vite qu'il laisse une trace derrière lui ! Je ne vois pas ce qu'ont voulu exprimer les développeurs…

scène, très américaine. Chaque arrêt de jeu est accompagné de cut-scenes dans lesquelles on voit les joueurs tirer des tronches pas possibles, à rendre jaloux Stallone, le tout enrobé d'une musique héroïque du genre *Soldat Ryan*. La première fois qu'on les voit, on a envie de rigoler. Il faut qu'on dise aux développeurs que le « soccer », c'est pas la guerre… Dans le menu principal, on remarque une partie bonus dans laquelle sont disponibles diverses vidéos traitant de « la magie du football » et ce qu'inspire le sport aux supporters des quatre coins du globe. À voir absolument ! Sans oublier le documentaire sur l'enregistrement de la bande sonore par l'orchestre de Vancouver, qui est nettement moins intéressant. Mais puisque c'est gratuit, on ne s'en plaindra pas. Au final, il faut avouer que le jeu possède certains mérites. La prise en main, qui demande moins de deux minutes, et l'aspect arcade-spectacle que propose EA Sports en font un titre quasiment parfait pour les soirées entre potes qui n'aiment pas particulièrement le foot-ball. Mais on regrette qu'EA ne procède pas à une refonte du gameplay, au lieu de se cantonner à garder ce système qui n'a pas changé depuis le début de la série en 3D, et qui commence sérieusement à devenir ultra-obsolète. Les quelques améliorations apportées ici semblent plus tenir du rafistolage que d'une volonté de changement. On attend mieux pour 2003, autrement ça ne va pas aller du tout.

Angel

Multi-plate-forme : tout pareil ?

Si vous pensez que les versions sont vraiment différentes, vous vous mettez le doigt dans l'œil. En fait, la seule grosse différence concerne la PS2, qui présente des ralentissements dès qu'il y a du monde dans la surface de réparation, alors que sur les deux autres consoles, c'est parfaitement fluide. Les classiques scintillements de la console de Sony sont aussi inexistants sur les machines concurrentes. De plus, les couleurs sont plus prononcées sur Xbox et GC, ainsi que les visages des joueurs, un poil plus lissés. Autrement, R.A.S., ce sont quasiment des copies carbones.



Les bonus rajoutés sont une bonne initiative d'EA dont les autres éditeurs devraient s'inspirer.



Notes

15 Technique
À part quelques ralentissements sur PS2, il n'y a rien à reprocher.

13 Esthétique
Si les stades sont bien modélisés, la carrure exagérée des footballeurs reste assez gênante.

13 Animation
Certaines sont réussies, mais pour un jeu de foot, elles ne sont pas très nombreuses.

15 Maniabilité
La prise en main est quasiment immédiate. Après deux minutes de jeu, les frappes métaphysiques pleuvent.

15 Sons
Les commentaires de Gilardi et Rouyer ne sont pas spécialement mauvais, mais rien d'inoubliable.

9 Durée de vie
Une seule compétition, c'est peu pour le jeu solo. Pour les amateurs de scores fleuves à plusieurs.

Plus
- La modélisation des stades.
- La prise en main.

Moins
- Faibles possibilités de jeu.
- Peu de nouveautés.
- L'I.A. des joueurs

Note 6/10

Plus loin…

Ce roi des pistes qu'est Gana (Joystick) vient de me fournir l'adresse d'un site où l'on peut acheter de l'urine « propre » pour contrer les contrôles anti-dopage. C'est beau le sport ! Ça se passe là : www.privacypro.com. Mais à 69 dollars le flacon, ça fait un peu cher pour ce que c'est…

L'avis d'Angel

Une fois de plus, EA ne se mouille pas avec un FIFA quasiment inchangé par rapport à la version précédente. Le peu de nouveautés et le remaniement des statistiques font plus penser à un add-on qu'à un vrai jeu. Vu l'aspect vieillot du gameplay, l'éditeur a tout intérêt à se ressaisir rapidement s'il ne veut pas perdre son public.

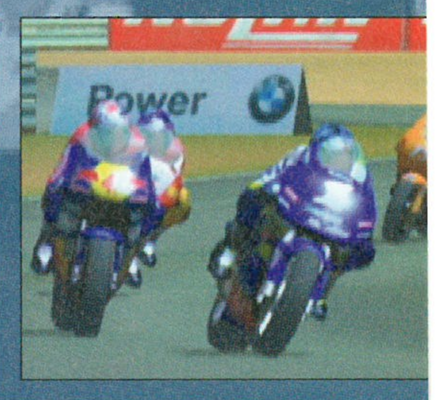
L'avis de Julo

L'orientation Arcade a bon dos ! Grâce à elle, les différents FIFA s'en sortent toujours plutôt bien : « On peut pas construire ! », « Ouais mais c'est Arcade », « On traverse le terrain tout seul ! », « Ouais mais c'est Arcade »… Bah moi, je trouve ce FIFA non seulement inintéressant, mais en plus identique à l'édition précédente. Pfuii…



Moto GP URT



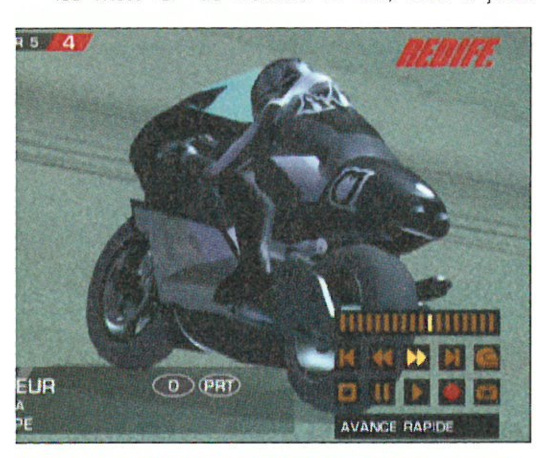


Les jeux de moto et les consoles, ça n'a jamais vraiment été ça. Après Namco, c'est au tour de THQ de tenter sa chance avec la licence Moto GP. Un titre techniquement maîtrisé mais pas franchement passionnant à jouer. Explications.

Jusqu'à présent, les simulations de moto nous ont toujours laissés sur notre faim. En effet, qu'il s'agisse de cross ou de courses de grosses cylindrées, les développeurs ne sont jamais réellement parvenus à faire décoller le genre, et ce en dépit des possibilités offertes par les 128 bits et les chipsets nano-technologiques des machines nouvelle génération (ok, j'exagère la performance). Namco a bien tenté sa chance par deux fois sur PlayStation 2 avec Moto GP, mais sans parvenir à nous convaincre. Enfin, tout ça pour dire que dans ce domaine, les consoleux ont pas mal de retard par rapport au monde du PC, et caressent encore l'espoir de voir débarquer un jour le messie, et dieu sait s'il y a de grandes choses à faire.

Il paraît que c'est vrai ?

En préambule de ce test, il convient de préciser, pour ceux qui auraient loupé un ou deux épisodes, que Moto GP URT n'a strictement rien à voir avec les Moto GP de Namco. En fait, THQ a juste récupéré la licence officielle de la catégorie anciennement nommée « 500cm³ » qui lui permet d'utiliser tous les noms des pilotes, des nombreuses écuries, des sponsors (c'est d'ailleurs assez marrant de voir le logo PlayStation 2 sur certaines motos) et évidemment de reprendre les tracés exacts des circuits du championnat du monde. D'autre part, il faut également savoir que le développement de cette simulation a été confié à Climax ; on pouvait s'attendre au pire, ce studio nous avait gratifiés souvenez-vous d'un portage PSone de Superbike 2000 tout simplement innommable. Dieu merci, entre-temps, les développeurs ont appris à programmer.



fiche technique

Éditeur	THQ
Développeur	Climax
Genre	Moto
Nbre de joueurs	1 à 16
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Nbre de circuits	10
Spécial	Rien
Existe sur	Rien d'autre

Les courses sous la pluie sont impressionnantes mais la météo ne change pas en temps réel comme dans F1 2001.







Une bonne impression de vitesse, des contrôles agréables, mais un pilotage sans intérêt.

Bon départ...

En effet, techniquement, cette simulation de moto tient la route, sans pour autant faire une démonstration monstrueuse du potentiel de la Xbox. Disons que Climax a assuré le principal. Pour commencer, visuellement, Moto GP URT est nettement plus convaincant que ce que nous avons vu sur PlayStation 2, et ce malgré des abords de circuits un peu vides. On appréciera tout particulièrement le rendu granuleux du bitume - simulé efficacement, non pas par du bump-mapping gourmand en ressources machine mais par une technique appelée le multipass-texturing - et les courses par mauvais temps. De leur côté, les motos bénéficient d'une modélisation plus que convenable et les déhanchements du pilote sont plutôt réalistes. Le bilan a beau être assez positif, on reste quand même un bon cran en dessous de Superbike 2000 édité par EA Sports sur PC (le chef-d'œuvre de Milestone) ! Un jeu vieux de deux ans ! Du coup, il y a de quoi être un tout petit peu déçu. En ce qui concerne le nombre d'images par seconde, en revanche, rien à dire : le jeu tourne constamment en 60 images avec 20 bécanes en course, et l'impression de vitesse est vraiment convaincante, que ce soit en vue bulle ou en vue externe. Pour renforcer le dynamisme des courses, les développeurs ont d'autre part eu l'excellente idée de jouer sur la focale lors des freinages (la caméra se rapproche brusquement) et de balancer un effet de blur lorsque la moto atteint sa vitesse de pointe. Côté contrôle, rien n'a été oublié : il est possible de gérer indépendamment les freins avant et arrière, d'optimiser



Zéro perte d'adhérence ! Le comble pour un jeu de moto !



Les décors sont vraiment trop dépouillés.

la prise au vent en rentrant la tête dans la bulle et de se relever pour freiner plus efficacement. Pas mal du tout, d'autant que la prise en main se révèle des plus agréables : la moto dispose d'une bonne inertie, et contrairement à Moto GP sur PS2, les meules ne donnent pas l'impression de basculer autour d'un axe central. À cela s'ajoute une gestion des commandes analogiques irréprochable qui permet de trajecter au cordeau sans à-coups.

La douche écossaise

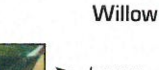
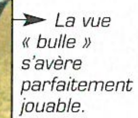
Malheureusement, il suffit de quelques tours de circuit pour s'apercevoir que Moto GP URT n'est qu'un bête jeu d'arcade de plus. La prise en main a beau être plaisante de par sa précision, le pilotage n'en reste pas moins d'une monotonie assommante. Il n'y a aucune perte d'adhérence, même en laissant traîner une roue dans l'herbe, les passages sauvages sur les vibreurs ne déstabilisent pas le pilote et vous ne serez jamais sanctionné par un freinage ultra-violent suivi d'une brusque accélération, même si votre genou frotte le bitume. C'est tout juste si les collisions avec les autres motards entraînent une chute ! Quant à l'I.A. des concurrents, elle est juste inexistante. Les 19 concurrents sont en fait divisés en quatre pelotons qui suivent invariablement une trajectoire parfaite, de bonnes grosses carottes qui ne partent jamais à la faute. Résultat : même en zappant les qualifs et en partant dernier, on boucle les dix circuits du Grand Prix en mode Amateur et en mode Pro en un petit après-midi. Et puis, pourquoi seulement dix circuits alors que le championnat du monde en comprend 16 ? En prévision d'un Moto GP URT 2 dans six mois ? Là, on se fout clairement de notre gueule. Toujours est-il que pour rencontrer un semblant de résistance, il faut vraiment jouer dans le mode de difficulté le plus élevé. Le pilotage deviendra artificiellement plus technique dans le sens où vous devrez optimiser au maximum freinage et trajectoire pour rattraper des concurrents inhumainement précis. Pfff (gros soupir), à quand un portage de Superbike 2000 sur Xbox pour éprouver enfin de nouvelles sensations ?

Willow

R.A.S.

Le contenu de Moto GP URT est des plus classiques. Le jeu de Climax propose un mode championnat arcade avec des check-points qui permettent de débloquer des tas de bonus plus ou moins utiles (combinaisons, modèles de motos, mode wireframe, mode cell shading...), un mode Grand Prix dans lequel des points de compétence vous seront attribués en fonction de votre place, un mode chrono et, plus original, un mode Exercice. Ce dernier vous invite à participer à une vingtaine d'épreuves classées dans quatre catégories (stabilité, freinage, vitesse max et accélération). En réussissant ces défis (slalom, roue arrière, parcours chronométrés), vous gagnerez des points pour améliorer les capacités de votre bécane. Indispensable pour commencer le championnat dans de bonnes conditions. Pour finir, le mode multijoueur permet de s'affronter jusqu'à quatre en écran splitté sans chute de frame-rate avec les autres « I.A. », et jusqu'à 16 en link ! Encore faut-il habiter un appartement immense et avoir 16 télévisions ! Arf ! Arf !





La vue « bulle » s'avère parfaitement jouable.



Notes

15 Technique
60 images/s. sans ralentissements avec 20 motos en piste. Normal pour une Xbox. Pluie réussie.



14 Esthétique
Des circuits un peu vides mais des motos bien modélisées et des textures réalistes pour le bitume.

18 Animation
Le moteur 3D ne subit aucune chute de frame-rate. Impression de vitesse très convaincante.

19 Maniabilité
Un pilotage super arcade. La prise en main est immédiate, peut-être trop d'ailleurs.



14 Sons
Rien de vraiment transcendant à signaler. Les moteurs font « vroum » et les pneus crissent.

12 Durée de vie
10 circuits, c'est peu, et le pilotage n'est pas passionnant. Le point faible de Moto GP URT.



Plus
La maniabilité.
La sensation de vitesse.
La vue « bulle ».

Moins
Pilotage super arcade !
Seulement 10 circuits !
Environnement graphique peu vivant.



6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Franchement, des fois, j'ai du mal à piger ce qui se passe dans la caboche des gens d'EA Sports. Superbike 2000 (le 2001 est quasiment identique) est actuellement ce qui se fait de mieux en matière de simulation de moto et l'éditeur américain n'a jamais cherché à adapter son titre sur les consoles 128 bits alors qu'il y a une place à prendre. Finalement, la moto virtuelle, ça ne doit pas rapporter tant que ça !



L'avis de Willow

Malgré une prise en main très agréable, Moto GP URT n'est pas plus passionnant à jouer que les Moto GP de la PS2. le pilotage est vraiment trop arcade et linéaire. Les dix circuits se bouclant à la vitesse de la lumière, autant dire que l'achat de ce titre sans saveur est des plus superflus.

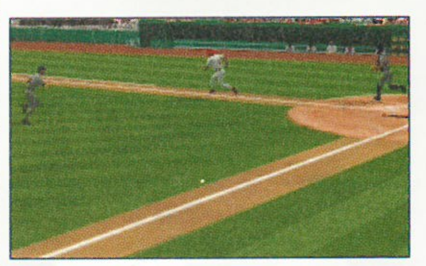
L'avis de Mister Brown

Bien que sans grande conviction, j'attendais tout de même un peu plus de ce titre. Les quelques améliorations en matière d'animation, de modélisation et de graphisme ne changent rien au fait que Moto GP URT reste totalement orienté arcade. À l'instar du titre de Namco, passé quelques tours de roues, l'ennui l'emporte vite sur le fun.

Toutes les sorties européennes

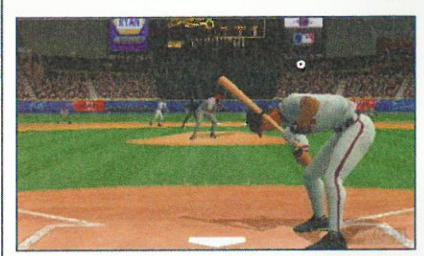
Tiens, l'intro des Zappings... Je profite de l'occasion pour préciser s'il était besoin que cette rubrique n'inclut pas seulement les jeux de seconde zone ou les rééditions sans saveur, mais également les titres que nous n'avons pas eu la place de tester plus en détail. Pour coller à l'actu et vous éviter de vous faire avoir en boutique, les Zappings sont là ! Hop !

All Star Baseball 2003

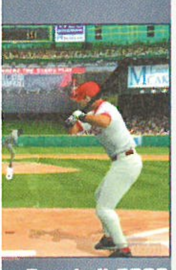


Cette édition 2003 reste minable en termes de réalisation, tandis que la jouabilité est toujours d'un classicisme absolu. Le gameplay des jeux de baseball n'a décidément pas beaucoup évolué depuis ma première expérience du genre sur... NES ! À la batte, rien de spécial à signaler, idem au pitch, même si l'utilisation des vibrations lorsqu'on s'approche du « Ball » est assez bien vue. Quant aux phases de réception, elles s'avèrent toujours aussi peu maniables. En dehors de cela, le contenu de ce nouveau volet reste très complet pour les fans de la discipline, avec la saison MLB, le All Star Game, les modes Expansion et Franchise... On peut même gagner des points pour collectionner des cartes de joueur ! Mais l'habit ne fait pas le moine, et cet énième jeu de base-ball se fond dans la masse qualitativement pauvre du genre. Circulez !

Julo



4 — *Éditeur : Acclaim* — *Machine : PlayStation 2*



...r Baseball 2003



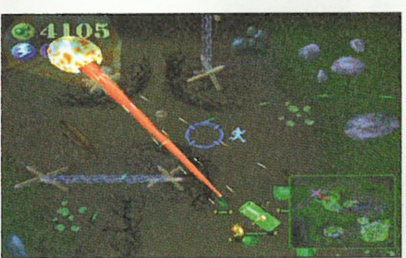
Army Men RTS

Army Men RTS

Le titre annonce la couleur : les habituels soldats de plastique vert (Army Men), de la stratégie temps réel (RTS), et pas de grande originalité (la réunion des deux). Toujours est-il que dans le genre, la PS2 est assez pauvre, et que si cet Army Men RTS nous ramène en effet aux premiers temps du STR niveau gameplay, il n'en reste pas moins correctement fait. Pour les débutants en la matière, il pourra constituer un titre intéressant, et certainement plus simple à aborder que Conflict Zone. Army Men RTS a beau rester un jeu modeste, avec une réalisation minimale, des missions terriblement classiques et un univers de jeu à l'attrait discutable, il reste en tout cas maniable, ponctué de cinématiques très correctes et de petits bonus cachés à débloquer.

RaHaN





5 — *Éditeur : 3DO* — *Machine : PlayStation 2*

David Beckham Soccer



Version PS2



J'ai un profond respect pour le footballeur, mais le jeu qui lui est dédié ici est franchement mauvais. Graphiquement, c'est médiocre, presque inacceptable. Quand on voit la modélisation des joueurs, on a envie de crier au scandale. Le système de jeu est ultra-pourri et pas du tout réaliste. Les joueurs se déplacent à la vitesse d'une Formule 1 et la maniabilité ne permet aucune finesse. Rien ne peut sauver un tel titre. Même les commentaires sont les plus mauvais jamais entendus. Seules les options tactiques sont respectables, mais c'est loin d'être suffisant. En plus, le titre se permet de nous tutoyer, et ça, comme dirait Kendy, dans mon pays c'est trop !

Angel



Version Xbox

2 — *Éditeur : Rage Software* — *Machines : PS2 et Xbox*

Donald Duck Couack Attack



Voilà, comme ça le jeu d'Ubi Soft est disponible sur tous les supports possibles. La version que nous avons testée est américaine puisque nous n'avons pas reçu la version PAL à temps. Le Donald sauce GameCube n'est pas un grand cru et souffre d'une réalisation moyenne avec des déplacements approximatifs. La progression est ultra-linéaire, les actions se répètent, et on se lasse vite des caquètements de ce canard calamiteux. On peine à diriger Donald convenablement et les caméras se focalisent avec un léger retard sur l'action. Ce portage n'est pas une franche réussite. Mérite-t-il pour autant d'être sacrifié sur l'autel du consumérisme le plus primaire ? C'est à vous de décider.

Karine

5 **Éditeur : Ubi Soft**
Machine : GameCube

Gitaroo Man

Gitaroo Man est le dernier représentant d'une longue lignée de guitaristes. Lui seul peut sauver la planète de la menace qui pèse sur elle. Pour cela, il doit se battre contre ses ennemis à coups de solos de guitare. Il y a deux phases de jeu distinctes. Dans la première, on doit suivre une ligne à l'écran à l'aide du stick analogique, alors que dans la deuxième, il suffit d'appuyer sur les boutons du paddle au bon moment et en rythme. Un système simple et bien pensé. Les musiques sont vraiment bien et couvrent pas mal de registres qui vont du reggae au hard-rock. Hélas, comme souvent, on regrette sa faible durée de vie. De plus, sa difficulté élevée le réserve aux véritables pros du paddle.

Angel



7 **Éditeur : THQ**
Machine : PlayStation 2

Gunvalkyrie



Gunvalkyrie est un pur jeu d'action à la Sega. Dans le principe, on ne fait véritablement qu'une seule chose durant tous les stages : blaster les ennemis par paquets de dix. En fait, le plaisir vient plus de la jouabilité, nerveuse et complexe. Les deux persos possèdent une sorte de jet-pack, qui leur permet de décoller quelques secondes ou de donner des coups de boost dans toutes les directions. La marge de progression est assez grande et peut représenter une certaine source de fun. On peut également upgrader ses armes et son équipement grâce à un système de points... Sympa, mais il faut avouer que le tout manque cruellement de personnalité et surtout de pêche. Les niveaux se suivent et se ressemblent, et on finit par s'ennuyer. Un jeu moyen, à réserver aux fans du genre adeptes du marché de l'occase.

Julo

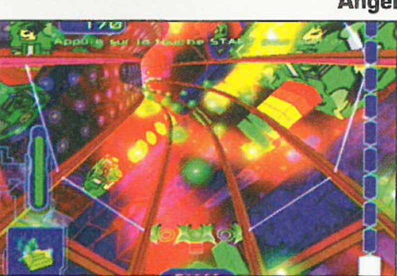
5 **Éditeur : Infogrames**
Machine : Xbox

Gitaroo Man

Frequency

Frequency propose un gameplay original. En effet, pour chaque morceau, on passe dans un tunnel avec plusieurs couloirs. Ces derniers correspondent à une piste, comme la voix, la guitare, la basse, etc. À vous ensuite de jongler de l'une à l'autre, en gardant le rythme de la meilleure façon possible à l'aide des boutons du paddle. Ainsi, avec un tant soit peu d'oreille, on peut faire ses propres remixes. Côté chansons, c'est assez éclectique puisque le catalogue va d'Orbital à No Doubt, en passant par Fear Factory. De plus, on peut éditer soi-même ses musiques et les sauvegarder sur Memory Card. Un bon trip, un peu dans la veine de Rez, mais en moins esthétique ; globalement, ce n'est en effet pas très beau.

Angel





6 **Éditeur : Sony C.E.E.**
Machine : PlayStation 2

Gun Metal

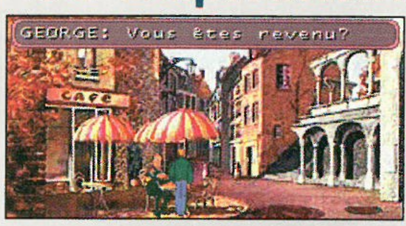


Très inspiré par Macross, la première série de Robotech, Gun Metal vous met aux commandes d'un robot géant qui peut, à tout moment, se transformer en jet de combat. Vous devrez ainsi participer à plus de 20 missions aux objectifs très classiques (escorte, attaque, protection...) en utilisant au mieux l'arsenal conséquent qui sera mis à votre disposition et en tirant le meilleur parti de vos deux types de transformation. La réalisation est franchement acceptable, avec notamment des reliefs réalistes et variés, de jolis effets... mais le tout fleure bon le jeu mal fini. Dommage. Question gameplay, le déroulement reste assez bourrin, très répétitif et vraiment pas amusant plus de 20 minutes... Dommage également, mais au final, Gun Metal n'est qu'un jeu trop moyen pour mériter votre attention.

Julo

5 **Éditeur : Rage Software**
Machine : Xbox

Les Chevaliers de Baphomet



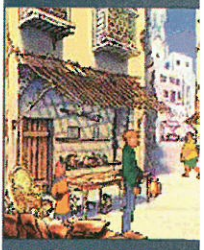
Après avoir séduit un grand nombre d'adeptes de jeux d'aventure à l'ancienne sur PSone, LCDB débarque sur GBA. Vous incarnez George Stobbard, un journaliste ricain qui décide d'enquêter sur un attentat. Il s'agit toujours d'une investigation passionnante dans laquelle vous déplacez un personnage dans de somptueux décors fixes. À l'instar de la version 32 bits, on peut ramasser des objets, poser des questions aux gens... L'interface est simple : il suffit de désigner une zone à l'écran et de valider pour effectuer une action. Le soft est toujours aussi excellent, et ce malgré la profusion de textes à l'écran (les dialogues digitalisés ont disparu de cette version !). Au final, on se retrouve avec un titre fabuleux à l'humour omniprésent, qui ravira les amateurs d'aventure.

Kendy

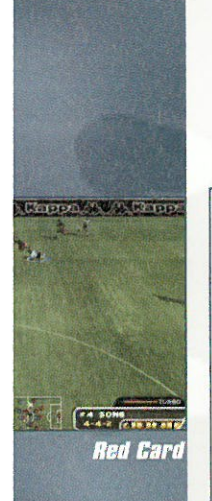
8 **Éditeur : Bam ! Entertainment**
Machine : Game Boy Advance



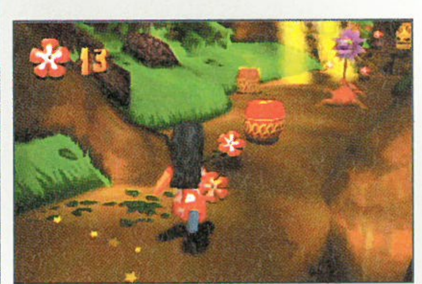
Gun Metal



Les Chevaliers de Baphomet


Red Card

Disney's Lilo & Stich, Trouble in Paradise (PSone) Disney's Stich, Experiment 626, Stich on the Loose (PS2)







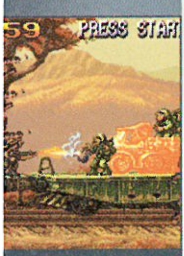

Stich est un alien maléfique recueilli par une jeune hawaïenne dénommée Lilo. Ils évoluent chacun leur tour dans un jeu de plate-forme ultra-classique sur PSone, alors que la version PS2 est axée sur Stich pour une aventure plus musclée. Le petit extraterrestre, fruit d'expérimentations réalisées pour créer le guerrier ultime, désintègre tout ce qui bouge grâce à des lasers puissants. Il doit récolter des échantillons d'A.D.N. pour son créateur. Ses capacités sont multiples : il peut ainsi sauter, et s'agripper à toutes les surfaces ou presque avec une vitesse impressionnante. Ses adversaires ne sont pas très coriaces mais ont le mérite d'être variés. Les niveaux sont assez vastes mais peu nombreux pour un titre où la plate-forme est prépondérante. Stich est bien animé et agréable à diriger. Dommage que les graphismes, trop ternes, n'aient pas reçu autant de soin.

Karine


5 — Éditeur : Disney Interactive — Machine : PSone


6 — Éditeur : Disney Interactive — Machine : PS2


Mike Tyson Heavyweight Boxing



Metal Slug X

Metal Slug X

Les accros de la défunte Neo Geo vont pouvoir goûter à Metal Slug X sur PSone, qui fut d'ailleurs l'un des titres phare de SNK en matière de jeu de tir. Vous incarnez au choix 4 mercenaires dont la mission consiste



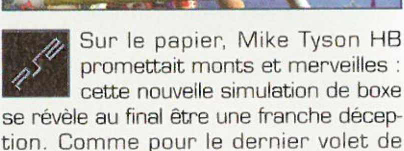
à pulvériser un despote local et sa milice. Il faut avouer que le titre a perdu de son pouvoir de séduction du fait d'une réalisation aujourd'hui caduque et d'un principe trop redondant. Il suffit d'arroser copieusement l'écran et de libérer au passage quelques prisonniers, qui vous offriront d'ailleurs pour vous remercier quelques options de santé ou d'upgrade des armes. Hélas, le plaisir de jeu se voit tronqué par la présence de continus infinis, ce qui ôte toute motivation et rend le challenge révolutionnairement vain.

Kendy

5 — Éditeur : Virgin Interactive — Machine : PSone

Mike Tyson Heavyweight Boxing





Sur le papier, Mike Tyson HB promettait monts et merveilles : cette nouvelle simulation de boxe se révèle au final être une franche déception. Comme pour le dernier volet de Knock Out Kings, les développeurs n'ont pas su trouver le juste équilibre entre l'aspect simulation et le fun. Si la palette technique est aussi complète que dans le titre d'EA Sports (esquives, combos, un système de garde bien fichu...), le tout est gâché par une jouabilité excessivement bourrine : les coups fusent à la vitesse de la lumière et il est extrêmement rare de voir l'adversaire se mettre en garde ou plus simplement reculer pour éviter les déluges de gnons qu'on lui assène. Allez, on oublie sans remords, d'autant que la réalisation n'a rien d'exceptionnel.

Willow

4 — Éditeur : Codemasters — Machine : PlayStation 2

Rally Championship



Bon, ben voilà, ce qui devait arriver arriva ! Rally Championship est bien la bouse que l'on redoutait. Avec des comportements qui ressemblent à tout sauf à des modèles physiques, les nombreuses caisses sont de véritables savonnettes et sont plantées sur un axe. Sans aucun transfert de masses, la conduite est insupportable, les survirages et sous-virages se terminent irrémédiablement dans le décor, décors qui, par la même occasion, sont moches et vous feront prendre conscience que les herbes hautes sont aussi robustes qu'un mur de béton armé ! Seules la sensation de vitesse et la vue cockpit marquent des points et évitent à Rally Championship de récolter la tête à Toto.

Mister Brown



2 — Éditeur : SCI — Machine : PlayStation 2

Red Card





À quelques jours du coup d'envoi de la Coupe du Monde, les jeux de foot affluent et les « simulations » tentent de se diversifier. Au registre du « je fais n'importe quoi ! », Midway s'en sort plutôt pas mal avec un titre qui porte bien son nom. Totalement orienté arcade, RC est un jeu dans lequel tous les coups sont autorisés. À l'instar du football australien, les pieds en l'air, les crampons essuyés sur le torse de son adversaire... tout est permis et même vivement recommandé ! Red Card est un titre tout sauf « fair-play » que les fans d'arcade pure pourront apprécier mais qui, quelque part, nous ramène à l'âge de pierre avec une forte connotation Adidas Power Soccer sur PSone. RC est également prévu fin mai sur Xbox et GameCube.

Mister Brown

5 — Éditeur : Midway — Machine : PlayStation 2

Roger Lemerre
La Sélection des Champions 2002



28 pays, 722 clubs, plus de 17 000 joueurs portant leur vrai nom, des millions de statistiques, des milliards de possibilités... vous vouliez des chiffres, alors vous voilà servi ! Cette nouvelle mouture 2002, remise au goût du jour, vous permettra de rentrer dans la peau du meilleur, voire du plus minable des entraîneurs européens. Avec une Intelligence Artificielle et des graphismes améliorés, RLLSDC 2002 ouvre en grand aux accros des statistiques les portes du coaching, via une interface quasi-exemplaire. Malgré des temps de chargement un peu longuets, cette édition reste le must en attendant Premier Manager, le manager de foot signé Infogrames.

Mister Brown



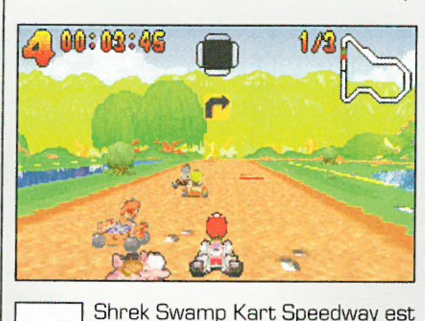
Roland Garros 2002

Ahlala... Cette nouvelle version de Roland Garros, on y a cru. On a vu les développeurs de chez Carapace s'échiner dessus pour nous proposer un produit de qualité. Effectivement, RG 2002 présente des terrains graphiquement réussis, et de nombreux modes de jeu intéressants (seul ou à plusieurs). Mais ce qui importe vraiment, c'est la jouabilité, et là, désolé, ça ne va pas. Les placements qu'il faut effectuer au millimètre, les réactions improbables de la balle (notamment au niveau des rebonds), la mollesse de certains échanges, l'imprécision relative des coups... tout cela fait quand même pas mal de défauts. Impossible, dans ces conditions, de conseiller ce jeu, plein de bonnes intentions mais définitivement moyen, surtout lorsque le Smash Court de Namco est lui excellent.

Chris

5 — Éditeur : Wanadoo Edition — Machine : PlayStation 2

Shrek Swamp Kart Speedway



Shrek Swamp Kart Speedway est une copie médiocre de l'excellent Mario Kart de Nintendo. La réalisation est très moyenne et les sensations de conduite trop quelconques. Les zooms et les rotations sont exploités d'une manière commune, avec en prime des saccades perceptibles du défilement de la piste. L'interface dispose de 8 pilotes (Shrek, l'âne, Fiona...) et d'un total de 16 circuits aux tracés mal pensés. On est loin de toutes les subtilités qu'offre une piste à la F-Zero. De plus, les bruitages et les musiques saturent atrocement sur les haut-parleurs de la GBA. Bref, le jeu n'a rien pour plaire mis à part sa licence juteuse qui, au passage, fera bien tomber dans le panneau une tripotée de ménagères désirant offrir un cadeau à leurs chères têtes blondes.

Kendy

3 — Éditeur : TDK Mediactive — Machine : Game Boy Advance

Spider-Man

La version GBA mélange agréablement plate-forme et action pour nous offrir un défoulement cathartique certes pas très subtil, mais qui a toutefois le mérite d'être prenant et fédérateur. Surtout, ne vous fiez pas à l'étrange aspect du Tisseur sur les clichés : il faut voir le jeu en mouvement pour tomber sous le charme des animations complexes du titre, dignes d'un véritable dessin animé ! Outre sa capacité à se coller sur tous les revêtements et se balader de toile en toile, Spidey jouit d'enchaînements de mandales fort appropriés pour corriger ses adversaires. Doté de phases chronométrées de libération d'otages, de recherche et de baston, le soft est un bijou d'action que les fans du super-héros devraient apprécier ! Bref, c'est trop bien de se déguiser !

Kendy



8 — Éditeur : Activision — Machine : Game Boy Advance

Test Drive Overdrive

Sans être foncièrement une daube ludique, TDO ne déchaînera pas les passions. Très inspiré du nanar cosmique Fast & Furious, ce nouveau volet propose dorénavant un contest de départ arrêté en plus du mode course sur circuit et des rodéos urbains en pleine ville ! Amusant cinq minutes, pas plus ! Sinon, en termes de jouabilité, le titre de Pitbull Syndicate ne se distingue pas vraiment des épisodes PSone. La conduite, très arcade, ne présente pas énormément d'intérêt et la réalisation n'atteint pas le niveau de celle de Burnout, malgré une impression de vitesse assez convaincante. Cette remarque vaut aussi bien pour la modélisation des paysages que pour l'intensité du trafic, beaucoup plus épars ici. En définitive, du déjà-vu, du déjà-joué 1 000 fois. Il serait peut-être temps pour les développeurs de passer à autre chose, vous ne pensez pas ?

Willow



4 — Éditeur : Infogrames — Machine : PlayStation 2

Le Tour de France

Konami innove en lançant un jeu de « cyclimse » bénéficiant de la licence de la fameuse compétition. Les épreuves sont bien retranscrites et on retrouve toutes les spécialités de la discipline. Il faudra donc apprendre à gérer les escalades de cols de montagne, optimiser les descentes et profiter des pelotons et de « l'aspiration » pour économiser des forces, le tout en prenant en compte la direction et la force du vent. Les étapes sont variées et reprennent celles de l'épreuve (dont la dernière sur les Champs-Élysées). Graphiquement, c'est assez sommaire, avec une modélisation des cyclistes basique, mais le compromis simulation/arcade est bien trouvé et devrait permettre à n'importe qui de s'y retrouver très rapidement. Pour un premier titre dans ce genre, KCEO s'en sort relativement bien.

Angel

6 — Éditeur : Konami — Machine : PlayStation 2

Roland Garros 20



Spider-Man



Le Tour de France



banquer sans casquer



C'est Interact qui ouvre le bal prévu des accessoires GameCube. On reste sur une rubrique modeste ce mois-ci avant, si tout se passe bien, de comparer bientôt les écrans LCD prévus pour la console Nintendo. Ils attendent déjà dans les starting-blocks, tout comme les batteries pour rendre nos GameCube 100 % transportables... J'ai hâte de voir ça !



Grande sacoche

Ce grand sac à dos à destination de la Xbox offre une solution étudiée spécialement pour ceux qui sont amenés à transporter leur console. L'intérieur rembourré et doté d'armatures a recours à un astucieux système de feutrine et de scratch pour organiser son espace, tout en protégeant les éléments qu'on y dépose. Néanmoins, il n'offre pas beaucoup plus de place que le Carrying Case, et s'avère esthétiquement moins séduisant. Son plus gros défaut reste cependant lié à ses bretelles, qui paraissent tout de même relativement légères, mais surtout inconfortables pour une utilisation prolongée. On pourrait en effet croire que l'option sac à dos s'avère plus maligne que celle du Carrying Case, en bandoulière, mais finalement, ce n'est pas le cas !

Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : 59,90 € (env. 392 F)
Machine : Xbox

Carrying Case

Des deux modèles, ce sac est le plus petit. Il n'en reste pas moins gros dans l'absolu, mais pouvait-il en être autrement d'un sac à destination de la Xbox ? Celui-ci est en tout cas d'une conception robuste, et esthétiquement, il a clairement l'avantage sur l'autre. On peut y caser facilement la console, deux manettes et quelques jeux, ainsi que les câbles bien entendu. Rembourré à l'intérieur par de fines plaques de mousse entourées de feutrine et muni d'armatures, il peut bien entendu vous servir à transporter d'autres choses mais il a clairement été dimensionné pour la console Microsoft. À mon sens le meilleur des deux, tout de même, le gain de place apporté par la grande sacoche se révélant finalement minime par rapport à la perte esthétique, au souci pratique et au problème des bretelles.

Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : 39,90 € (env. 262 F)
Machine : Xbox

Manette « SuperPad »

Disponible en violet, noir, bleu et bleu translucide, ce paddle vient jouer sur le terrain des deux modèles présentés le mois dernier. Je ne résiste pas au plaisir de vous recopier quelques passage cultes de ses « qualités », décrites au dos de la boîte : « Stylisé et confortable, le clavier SupePad ™ [notez la super faute d'orthographe de leur propre produit, c'est fort !] est une arme fatale implacable avec tous vos jeux préférés ! », « Manette de type 'C' Analogique », « Clavier Directionnel Numérique À Huit Voies », « Puissante Vibratoire », « Deux boutons de Analogiques Détentes ». Ah, c'est bon de rire un peu. En d'autres termes, après essai : le SuperPad est une manette classique, à l'ergonomie correcte, bien meilleure en tout cas que le modèle Big Ben du mois dernier mais inférieure à la Thrustmaster. La distance qui sépare le stick jaune des boutons principaux est trop grande, et le passage de l'index droit de la gâchette R au bouton Z fatigant à la longue. En dehors de ces deux défauts majeurs, cette manette a pour avantage une finition de bonne facture, un petit switch pour enclencher ou non les vibrations sans passer par les menus des jeux, son prix modeste, un câble de 2,5 mètres et… c'est à peu près tout. En bref : pas de quoi fantasmer, pas de quoi vomir non plus.

Distributeur : Interact
Prix : 19,99 € (env. 131 F)
Machine : GameCube

Câble S-vidéo

Un simple et classique câble S-vidéo + RCA. Il fait 1,80 mètre de long et a pour (léger) avantage d'être fourni avec un embout péritel. Mais celui-ci ne récupérant que le signal composite, son utilité s'avère très limitée. Je rappelle que c'est le RVB/RGB qui reste le meilleur signal pour nos consoles.

Distributeur : Interact
Prix : 14,99 € (env. 98 F)
Machine : GameCube

Rallonge pour manette



Une simple rallonge, pour rallonger. Étonnant, non ? En tout cas, fort pratique pour ceux d'entre vous qui trouvent le câble des manettes GameCube trop court. Eh oui ! Ça permet de le rallonger. Dingue. Les autres constructeurs en proposent également, comparez donc les prix avant d'acheter. Et mangez des pommes.

Distributeur : Interact
Prix : 14,99 € (env. 98 F)
Machine : GameCube

Câble GBA/GameCube

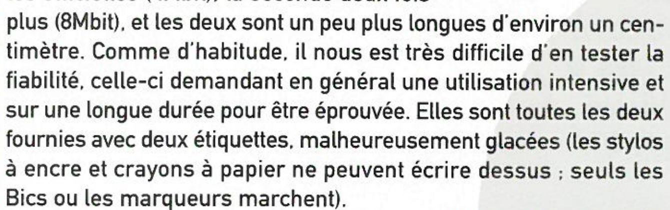


Une alternative au câble officiel, tout simplement. Pas de fonctionnalités supplémentaires, un système de fixation basique mais assez solide. Taille du câble : 1,80 mètre.

Distributeur : Interact
Prix : 9,99 € (env. 65 F)
Machine : GameCube

Cartes mémoire 59 et 118 blocs

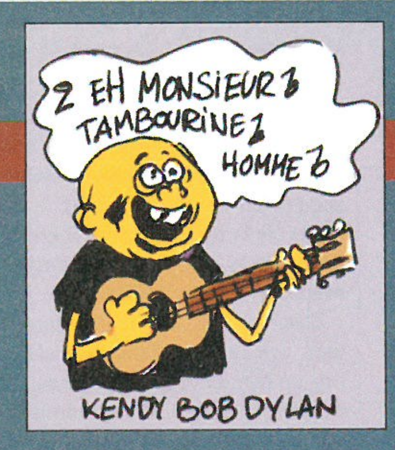
Deux cartes mémoire pour stocker vos sauvegardes GameCube. La première propose la même taille que les officielles (4Mbit), la seconde deux fois plus (8Mbit), et les deux sont un peu plus longues d'environ un centimètre. Comme d'habitude, il nous est très difficile d'en tester la fiabilité, celle-ci demandant en général une utilisation intensive et sur une longue durée pour être éprouvée. Elles sont toutes les deux fournies avec deux étiquettes, malheureusement glacées (les stylos à encre et crayons à papier ne peuvent écrire dessus : seuls les Bics ou les marqueurs marchent).



Distributeur : Interact
Prix : 14,99 € (env. 98 F) et 19,99 € (env. 131 F)
Machine : GameCube

Les ASTUCES par Kendy

La devinette ultra-pourrie du mois : Quel est le pays le plus cool ? Réponse : Le Yémen (Yeah, men !) Supeeeeer...



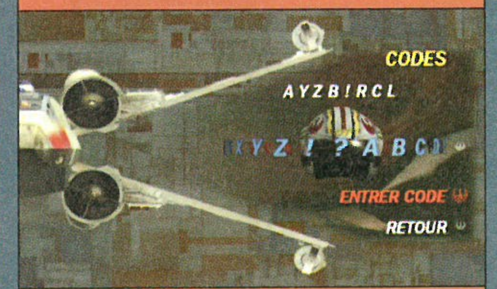
STAR WARS ROGUE LEADERS RS 2



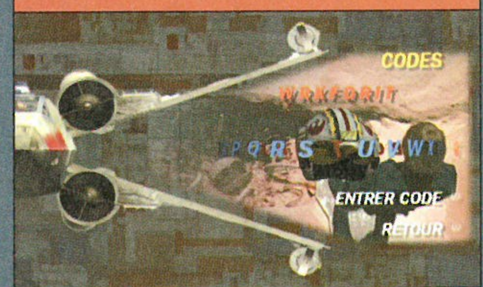
Machine : GameCube
Version : Européenne

TOUS LES UPGRADES

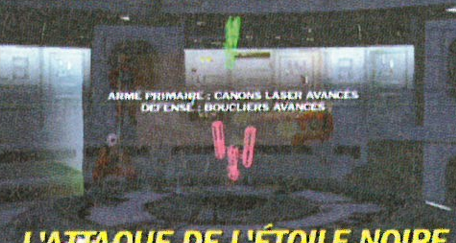
Entrez les deux mots de passe suivants sur l'écran Codes du menu des Options : AYZB!RCL puis WRKFORIT



Entrez le premier code puis validez.



Sans sortir du menu, tapez le second code puis validez.



Et voilà le travail !

DÉBLOQUER LA GALERIE D'IMAGES

Entrez le mot de passe suivant sur l'écran Codes du menu des Options : EXHIBIT!
Il suffira d'aller dans le menu « Special Features » pour pouvoir admirer les clichés.

CHASSEUR NABOO

Entrez les deux mots de passe suivants sur l'écran Codes du menu des Options : CDYXF!?Q puis ASEPONE!

VIES INFINIES

Entrez les deux mots de passe suivants sur l'écran Codes du menu des Options : JPVI?IJC puis RSBCNRL

SÉLECTION DES NIVEAUX

Entrez les deux mots de passe suivants sur l'écran Codes du menu des Options : !??QWTTJ puis CLASSIC

VAISSEAU DE BOBA FET

Entrez les deux mots de passe suivants sur l'écran Codes du menu des Options : PZ?APBSY puis IRONSHIP

NIVEAU DU CHAMP D'ASTÉROÏDES

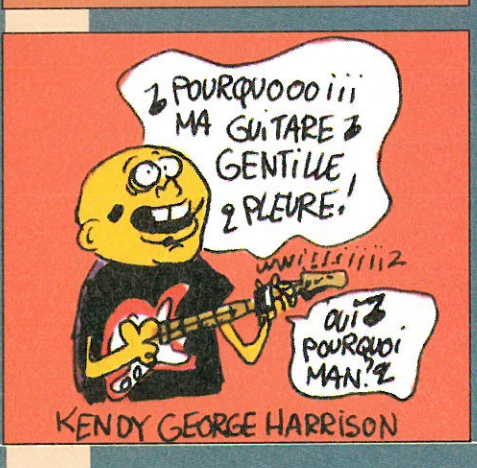
Entrez les deux mots de passe suivants sur l'écran Codes du menu des Options : TVLYBBXL puis NOWAR!!!

NIVEAU DEATH STAR ESCAPE

Entrez les deux mots de passe suivants sur l'écran Codes du menu des Options : PYST?OOO puis DUCKSHOT

NIVEAU TRIUMPH OF THE EMPIRE

Entrez les deux mots de passe suivants sur l'écran Codes du menu des Options : AZTBOHII puis OUTCAST!



NIVEAU REVENGE ON YAVIN

Entrez les deux mots de passe suivants sur l'écran Codes du menu des Options : OGGRWPDG puis EEKEEK!

VAISSEAU MILLENNIUM FALCON

Entrez les deux mots de passe suivants sur l'écran Codes du menu des Options : MVPQIU?A puis OH!BUDDY

VAISSEAU TIE FIGHTER

Entrez les deux mots de passe suivants sur l'écran Codes du menu des Options : ZT?!RGBA puis DISPSBLE

CROISEUR IMPÉRIAL

Entrez les deux mots de passe suivants sur l'écran Codes du menu des Options : AJHH!?JY puis BUSTOUR. Bien entendu, choisissez ensuite un stage qui comporte le croiseur pour le piloter !

Gagnez des Action Replay PlayStation 2 !

Oui, vous avez bien lu, Joypad vous offre la possibilité de gagner des Action Replay sur PS2, en jouant au grand jeu des astuces ! Pour participer, rien de plus simple : il vous suffit d'envoyer à Kendy, sur papier libre, vos meilleures astuces, cheat codes et autres codes secrets, et ce pour n'importe quelle console. Grand cheater devant l'éternel, Demi-Lune récompensera les 5 meilleurs d'entre vous en leur envoyant personnellement un Action Replay PlayStation 2. N'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées sur votre courrier. Bonne chance !

Envoyez votre courrier à :
Kendy – Jeu des Astuces / Joypad
124 rue Danton – TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

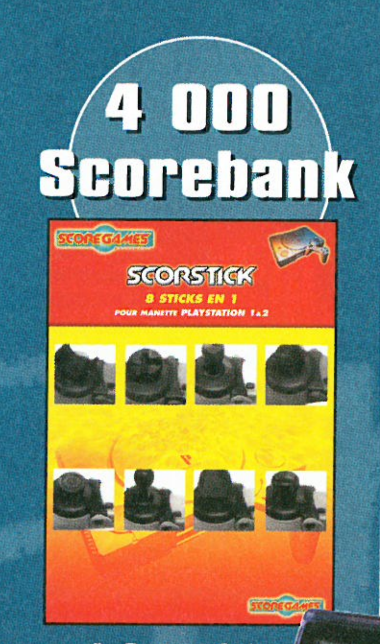


La Scorebank

Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez-vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer...



1 rallonge manette PlayStation Score-Games



1 Scorstick



+ 1,50€ : Sacoche de transport design avec range clés et étui pour téléphone portable

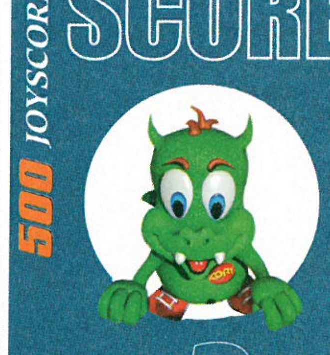


+ 4,50€ : 1 manette analogique vibrante pour PSone et PS2



+ 7,50€ : Maxi chargeur pour GB Color, 2 piles rechargeables incluses pour une autonomie de 10 h + 1 adaptateur secteur fou
(GB Color vendue séparément)







Les Astuces par Kendy



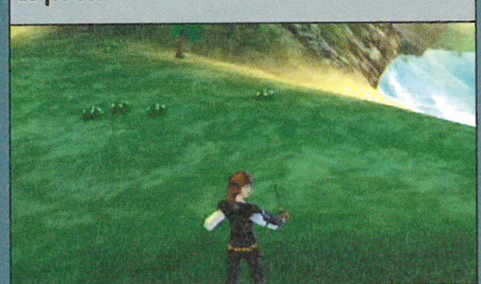
PIRATES : KAT LA ROUGE



Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

MUSIQUE DE SSX

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons R1 + R2, puis faites L1, ×, △, L2, □, ○, L3, Select, R3, L3 pour pouvoir bénéficier d'une musique tirée du jeu SSX !



Pendant le jeu, effectuez les manipulations.

VOIX AIGUË

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons R1 + R2, puis faites R3, ○, Select, ×, R3, △, L1, □, L2, L3.

THE SIMPSONS : ROAD RAGE




Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

ARGENT EN PLUS

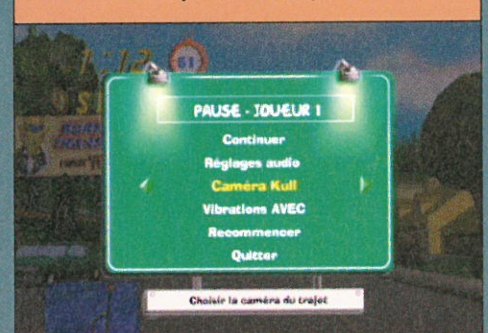
Dans le menu des options, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites ○ quatre fois. Un son vous confirmera que l'astuce fonctionne.



C'est dans ce menu qu'il faudra être agile de ses doigts.

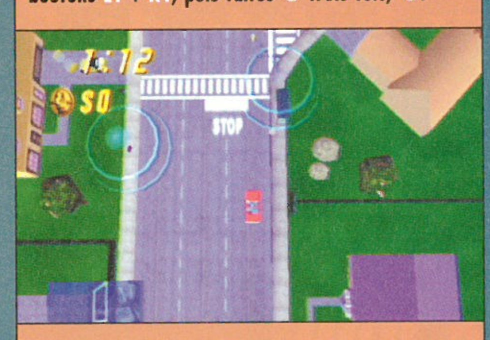
VUES DE CAMÉRA SUPPLÉMENTAIRES

Dans le menu des options, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites △ quatre fois.



VUE DE HAUT

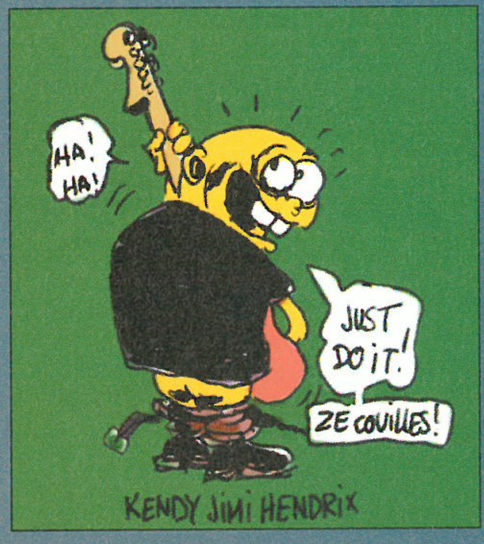
Dans le menu des options, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites ○ trois fois, □.



COURSE PENDANT LA NUIT

Dans le menu des options, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites × quatre fois.





COURRIER DES LECTEURS





Le maigre courrier postal cède la place une fois encore à l'avalanche d'e-mails en ce mois de mai 2002. Et de quoi y parle-t-on ? Des avantages et défauts de la politique du multi-portage, tendance prononcée actuellement des éditeurs, des dangers d'Internet, justement, ou encore du piratage comme moteur de succès pour une console. De vastes sujets qu'il n'est pas toujours évident de traiter correctement en quelques mots ici... Mais on va essayer !

À LETTRE VIOLENTE, RÉPONSE DURE

Salut à tous... Je vous écris de l'île de la Réunion. Avant toute chose, je tiens à vous dire que votre mag s'est beaucoup amélioré depuis que je le connais. Bravo donc et bonne continuation.

Merci.

Mis à part cela, je pense que vous êtes un peu trop sévères avec les lecteurs qui vous écrivent (Joypad n°119 : « encore un qui a tout compris »). Je pense que vous devriez être au-dessus de tout cela, juste pour l'éthique de votre mag.

Être au-dessus de tout cela, c'est se placer au-dessus des préoccupations centrales de notre lectorat. Vous, quoi ! Quelle éthique peut-il y avoir à ignorer ces préoccupations ? Nous faisons Joypad pour vous, pour vous communiquer une passion qui est la nôtre au quotidien, vous faire vivre une partie de nos délires, mais aussi et surtout pour (sans prétention aucune) « éduquer » dans une direction qui nous paraît juste. Ne me dites pas que vous préféreriez un courrier des lecteurs sans conflits, où nous devrions ignorer, comme certains de nos confrères, vos frustrations et vos reproches pour nous consacrer à répondre aux éternelles questions sur la date de sortie de Bidiglu IV, ou la rumeur infondée prétendant que le VI est en développement sur une console qui n'existe pas encore... Ne me dites pas ça, hein !

C'est sûr que ce jeune homme n'aurait pas dû être aussi brusque avec vous. Il a été froissé par beaucoup de choses dans le contenu de votre mag.

Sir Jéjé, puisque c'est de lui dont nous parlons, nous a réécrit suite à la publication de sa lettre. Je suis conscient que nous ne lui avons pas répondu avec le dos de la main-morte (non, ce n'est pas une erreur de formule). Mais il a réfléchi et a modifié sa façon de penser vers un peu plus d'objectivité, parvenant à la conclusion, je cite : « On doit laisser une chance à n'importe quelle console, peu importe ses origines, l'important c'est qu'elle nous propose de bon jeux. » Oui ! Voilà pourquoi nous continuons notre route avec vous, après tant d'années : parce que le jeu vidéo évolue, et qu'il nous faut le surveiller de près pour que ça se passe bien. Il ne nous suffit pas d'écrire ce que nous voulons nous, pour que ça se réalise. Il faut que vous, qui nous suivez, qui consommez (on consomme aussi, remarquez), imposiez des désirs riches, une exigence et un goût qui éviteront aux éditeurs de nous fourguer n'importe quoi, et aux préjugés débiles de se lover dans la complaisance. En tout cas, Sir Jéjé, sache que je ne me moquais pas de ton orthographe : c'était fait pour te montrer que quand on veut être critique, tous les détails comptent. Eh oui, nous nous sommes vautrés pour le sommaire : Tomb Raider Angel of Darkness est bien le 6e épisode de la série. On ne dort pas assez quand on boucle :-) !

Comme lui, je n'aimais plus « le mot de Famitsu », pour les mêmes raisons je pense. Mais ces derniers temps, cela a changé (...). P.-S. : je viens de relire ma lettre, et ça a l'air un peu brusque. Ce n'est pas un reproche que je vous fais, c'est juste une suggestion.

Ne commencez pas non plus à flipper ! J'espère bien que le ton un peu véhément de mes réponses sur cette lettre, qui était déjà agressive, ne va pas vous dissuader de nous écrire pour nous faire des reproches... Simplement, il faut le faire de manière constructive, et si vous n'êtes pas agressif, nous ne le serons pas non plus :-p !

Question : quand sortira DOA3 sur PS2 ?

Il ne s'agit pour le moment que de rumeurs. Rien n'a été confirmé quant à la sortie, un jour, de DOA3 sur PS2.

Oddworld l'Odyssée d'Abe s'est vendu à combien d'exemplaires dans le monde ?

Nous n'avons pas les chiffres (ce genre de données est très difficile à obtenir à l'échelle mondiale), mais c'est un titre qui ne s'est pas si bien vendu qu'on pourrait le penser. Son succès est avant tout critique... Et au Japon, ils ne le supportent pas (Abe serait trop laid, d'après eux) !

Fan de FIFA, je n'ai pas trop apprécié que vous ayez donné la même note d'esthétique à FIFA 2002 et PES, mais maintenant je suis fan de PES grâce à vous, merci...

Comme pour Sir Jéjé, tout est bien qui finit bien, donc !

Pour les tests, est-ce celui ou celle qui écrit l'article qui attribue les notes et la note finale ou le faites-vous en consultation ?

En général, c'est celui qui écrit l'article qui attribue les notes. Nombreuses sont celles, cependant, qui sont discutées avant d'être données, puisque nous testons tous dans une seule et même grande salle, très justement nommée « Salle de Tests des consoleux ». C'est un grand vent de bohème, on voit tous les jeux des autres, et on ne rate jamais une occasion de s'exprimer à leur égard, autour d'un bon feu. Il est rare, finalement, que deux rédacteurs ne soient pas d'accord sur la note à attribuer à un titre... Mais quand ça arrive, on en discute, et on prend toujours la meilleure décision, bien sûr :-p !

(...) Sur ce, bonne continuation et bravo encore. Allah'n'Abha à tous.

Anonyme

Côté e-mail

LE PIRATAGE, MOTEUR DE VENTE DES CONSOLES ?

From : Issx • To : redacpad@club-internet.fr • Subject : NGC

Salut RaHaN, j'ai quelques questions (sur le GameCube) :
1 : Le fait que les disques soient petits, et donc d'une capacité de stockage moindre par rapport à ses concurrentes, risque-t-il de faire monter le prix des jeux ?
Non. Certains jeux qui pourraient tenir sur 2 DVD demanderont probablement 3, voire 4 mini-DVD GameCube, et seront donc un poil plus chers, mais ce phénomène devrait rester assez rare : déjà, il faut le remplir, ce mini-DVD !

2 : Attention, ce que je vais dire va peut-être te choquer mais c'est quand même ma question ! Le fait que les disques soient pour l'instant impossibles à pirater ne nuit-il pas au succès de la console ?
Ce n'est pas du tout une question bête ou choquante. On sait que la première PlayStation a connu un succès plus foudroyant à cause de la distribution aisée et massive de versions pirates, plus économiques, des jeux. Cela étant dit, le parallélisme entre l'activité pirate sur une console et son succès est très difficile à établir précisément, et il me paraît erroné de croire que c'est un facteur-clé quant à sa réussite. La qualité des jeux, elle, est un facteur-clé : pirates ou pas, de mauvais jeux restent mauvais ! Disons plutôt que les disques non piratables ne nuisent pas au succès de la console, mais que s'ils l'avaient été facilement et par tous, peut-être que celle-ci aurait été un peu plus convoitée (la nuance est importante).

3 : Vous dites souvent que Sony, c'est le marketing. Sega s'est fait « tuer » par eux. Et quand je vois que Nintendo annonce un Mario Kart, un Mario Tennis, un Mario 64 bis (dans le fond...), ça me met en colère !
Attends de voir. Peut-être que ceux-ci seront vraiment géniaux, et dans ce cas pourquoi s'en passer ? S'ils n'apportent vraiment rien de neuf, on sera en droit de s'énerver et de le dire, ou tout du moins de le regretter (car cela n'ôtera pas forcément à leur qualité pour autant, mais nous verrons). Pour l'instant, mieux vaut rester calme. D'autre part, tu résumes notre propos un peu vite : Sega ne s'est pas fait tuer par le marketing Sony. Sony a été meilleur que Sega en marketing. Et Sega a commis d'autres erreurs. Et s'est cogné un passif lourd en pertes. Bref, des tas d'éléments entrent en jeu, il est abusif de considérer que Sony est le seul fautif. Ah, j'ai failli oublier : Sega n'est pas vraiment mort en fait, ils continuent à faire des jeux, c'est l'essentiel !





EN VRAC : Garland (qui s'interroge aussi sur notre méfiance à l'égard du multi-portage, d'ailleurs) se demande combien vous êtes à lire Joypad chaque mois. Plusieurs dizaines de milliers, peut-être 130 000 si on prend en compte qu'un seul Joypad est lu très souvent par plusieurs personnes. Nous n'avons pas le chiffre exact... Quant à Xenosaga, il est en effet prévu pour l'Europe, mais aucune date n'est encore annoncée.

LE HOME GAMING ?

Cher Joypad,
Je me contenterai d'abord, en guise de compliments, de qualifier votre magazine de référence journalistique vidéoludique française (enfin, c'est mon avis, hein, ça vaut ce que ça vaut).

Merci, ça fait super plaisir en tout cas.

Je vous écris pour vous faire part d'une lacune de plus en plus grave dans vos tests. Nous, joueurs, savons que les jeux vidéo sont les divertissements de ceux qui sont aware. Comme pour tout spectacle (tout interactif qu'il soit), l'exigence technique des jeux vidéo s'est accrue avec les avancées technologiques. Tout ce blabla pour quoi ? Eh bien, d'un côté vous nous abreuvez de discours à base de polygones, de multifiltering et autre bump mapping antialiasé, de l'autre côté, on se contente d'un grand silence en ce qui concerne les progrès sonores. Je veux parler plus spécifiquement de tous ces jeux qui se revendiquent Dolby Digital ou DTS, 5.1, Pro Logic, etc. Pourquoi ne parlez-vous pas dans vos tests du format des pistes sonores ?

Nous en parlons en général dans la ligne « spécial », mais c'est vrai qu'on ne s'intéresse pas encore à cet aspect technique du son dans les jeux comme le font les amateurs de DVD.

Le jeu est-il en Digital 5.1 seulement dans les cut-scenes, comme Metal Gear Solid 2, ou pendant les phases de jeu, comme dans SSX Tricky (PS2) et Halo (Xbox) ?

Juste une précision : SSX Tricky n'est pas en véritable 5.1 comme les cut-scenes de MGS2. Dynamiquement, on ne peut toujours pas traiter le son dans l'espace sur PS2 autrement qu'en simple Surround.

Est-il en Pro Logic 2 comme dans Rogue Squadron (GameCube) ? Pourquoi, dans le petit tableau récapitulatif (éditeur, nombre de joueurs, genre...), n'y a-t-il pas une ligne « format son » ? Pourquoi, dans le dossier GameCube, n'y a-t-il aucun renseignement sur les capacités sonores de la console ? Pourquoi, dans le test de Rogue Squadron, il n'est fait mention nulle part de la possibilité pourtant géniale de jouer en 5.1 Pro Logic 2 (avec les rayons qui vous frôlent et les ennemis qui vous collent au cul). Je réclame un dossier sur ces informations qui font cruellement défaut aux joueurs : comment s'équiper ? Quelles sont les compatibilités amplis/consoles ? Quel prix cela coûte-t-il ? Ça peut ressembler à du luxe pour jeune bourgeois (on n'a pas besoin d'une nouvelle télé pour avoir plus de polygones) mais je suis persuadé que nombre de lecteurs comme moi ont voulu apprécier pleinement leur jeu et toutes ses possibilités, et se sont retrouvés devant un manque flagrant d'informations. (Perso, j'ai passé vingt heures à fouiller le Net avant de tout comprendre et de trouver la perle rare : un Denon 1602 AV-R.) Après tout, n'est-ce pas votre rôle de journalistes que de nous informer sur des sujets qui nous intéressent (les jeux vidéo, en l'occurrence) et qui nous coûtent (oui, parce qu'une installation 5.1, ça peut coûter très cher). Exemple : quelle gueule fera le joueur lambda lorsque, après avoir cassé sa tirelire pour s'acheter un bel ampli DTS pour sa PS2, il se rendra compte qu'il n'est pas compatible Pro Logic 2, et donc avec sa GameCube.

(et que son ampli DTS ne servira que pour les DVD sur sa PS2)

Et puis, si les créateurs du jeu ont fait l'effort d'incorporer des bandes sonores sophistiquées, c'est bien pour que nous en profitions. Je ne dis pas qu'il faut tous les mois tester les amplis et enceintes du marché, un seul dossier ponctuel mais qui explique tout ce charabia serait le bienvenu. (...)

(suite page suivante)

Côté e-mail

INTERNET ET SES CALOMNIES
From : PowerMacG4 de Marseille
To : redacpad@club-internet.fr
Subject : Joypad, PES, etc.

Salut à vous Joypad. Avant toute chose, il vous faut savoir que pour moi, l'intérêt de toute lettre est de formuler des critiques, c'est pour cela qu'il n'y aura pas d'éloges ici car c'est en acceptant la critique que l'on peut avancer... (Houla, on va arrêter là :-)). Mais j'adore votre magazine ! La preuve, c'est que Joypad est le seul mag que j'achète.
La prochaine étape, c'est d'en acheter deux ou trois par mois :-)
Mais il y a quelques remontrances à formuler. Je commencerai par une certaine rumeur circulant sur le Net qui dit que les meilleurs lots de vos concours sont accaparés par les membres de votre rédaction ! Et il est vrai qu'il serait aisé pour vous de le faire, mais, s'agissant d'une rumeur, j'aimerais vous entendre vous exprimer sur le sujet.
C'est simple : c'est faux, archi-faux et complètement diffamatoire. Il faut savoir que ces concours ne sont pas organisés n'importe comment, et que lorsqu'ils nécessitent un tirage au sort (comme c'est souvent le cas), ils sont effectués sous contrôle d'huissier (c'est-à-dire que « l'État » intervient pour s'assurer justement que ce genre de pratique n'a pas lieu). Un mot sur Internet maintenant : sachez qu'il n'y a pas plus grand véhicule de conneries qu'Internet. Sur Internet, on lit blanc quelque part, noir ailleurs, et bien souvent, tout le monde et surtout n'importe qui dit tout et n'importe quoi (n'importe comment). Apprenez qu'il ne faut pas faire confiance à la première grande gueule forumiste venue... Beaucoup de gens ne sont que trop ravis d'écrire des âneries ou de colporter de fausses rumeurs, à l'abri de l'anonymat de leur pseudonyme, et désireux d'obtenir un crédit factice qu'ils se voient attribué injustement à la suite de pratiques peu recommandables. Sachez enfin, et j'insiste, que nombreux sont ceux qui se font passer pour nous pour dire n'importe quoi sur Internet, sur des Forums ou sur IRC, ou prétendent nous connaître intimement (une fois de plus pour gagner du crédit). Les membres de la rédaction postent extrêmement rarement sur Internet dans des forums publics, et surtout pas sur ceux de sites tels que Jeuxvideo.com, PS2-France.com, ou n'importe quel autre site réservé aux jeux vidéo (il y a par exemple un malin qui se fait passer pour moi dans les forums de maxoegames.com, ou le cousin de Trazom sur jeuxvideo.com). Si vous voyez qui que ce soit prétendre parler en notre nom, ou user de nos pseudonymes, ce sont des imposteurs, et puisque ces sites ne le font pas (ce qui est une faute lourde à nos yeux et à ceux de la loi : merci aux modérateurs de faire leur boulot), c'est donc à nous de vous mettre en garde contre ces gens-là.
Ensuite, concernant ces concours et particulièrement celui de la Xbox, les résultats ne devraient-ils pas se trouver dans le n°119 (mai) ?
Dans le cas du concours Xbox, les gagnants ont été prévenus individuellement, et il est un peu tard pour publier les résultats. Nous allons probablement publier, en revanche, ceux du concours GameCube, dont la clôture n'est pas encore effective au moment où j'écris ces lignes puisque nous avons reçu énormément de réponses. Une fois de plus, les gagnants seront normalement prévenus individuellement dès que possible.
J'aimerais également savoir combien de temps passe entre le bouclage d'un numéro et l'arrivée effective en kiosque car les annonces de baisse de prix des Xbox et GameCube (respectivement 300 et 200 €) ont été faites plusieurs jours avant la sortie de Joypad.
Vous êtes nombreux à n'avoir pas compris pourquoi Joypad n'a pas publié dans son dernier numéro ces baisses de prix : en effet, un long délai sépare le bouclage du magazine (qui a lieu entre le 10 et le 12 de chaque mois) et son arrivée en kiosque (entre le 26 et le 30)... et les annonces ont été faites longtemps après que les rotatives se soient mises en branle pour imprimer le numéro 119 !
Enfin, et c'est le vrai sujet de mon message (au risque de ne plus être du tout apprécié), je trouve que vous encensez trop PES ! C'est peut-être la référence (facile face à FIFA) mais je le trouve bourré de défauts, défauts d'autant plus inadmissibles qu'ils n'étaient pas présents dans les versions antérieures. Je pense surtout au fait que les joueurs courent tout seuls vers le ballon, ce qui le fait sortir en touche très souvent (...)... Bref, on a l'impression de ne rien contrôler (vive le syndrome FIFA) et je ne comprends pas que vous n'en ayez pas fait état lors de vos previews et tests, tout comme je ne comprends pas la « faible » note (7/10) d'Advance Wars qui est, à mon humble avis, l'un des meilleurs jeux GBA, alors que la conversion totalement ratée de Bust-A-Move a mérité 8/10 pour vous (à croire que les jeux GBA n'ont pas la même attention de votre part que ceux des autres consoles).
Pour PES, il nous fallait casser la supériorité commerciale de FIFA pour apporter au monde la conscience de la supériorité « naturelle » incontestable de PES ! On y a peut-être été un peu fort, mais maintenant que le message est passé et que tous nous donnent enfin raison (même certains confrères qui, au départ, ne l'entendaient pas de cette oreille), on sera peut-être plus critiques... Pour Advance Wars, je ne veux simplement pas réexpliquer une 3e fois, nous en avons déjà parlé dans ces colonnes. Advance Wars est un très bon jeu, c'est ce qu'il faut retenir (et 7/10 est une bonne note dans Joypad).
Voilà, en espérant que ce message sera lu par au moins 1 personne jusqu'à la fin, je vous laisse, je retourne à mes Dreamcast, GBA et dans quelques jours GameCube !



Côté e-mail

L'IMPORTANTE POLÉMIQUE SUR LE MULTI-PORTAGE

From : Lulu Cube
To : redacpad@club-internet.fr
Subject : Eh, oh... Bon !

Salut à tous !
Pas de compliments pour commencer mais un coup de gueule. Vous commencez à nous saouler avec votre histoire de multi-portage ! Vous avez peut-être le privilège de jouer à tous les jeux sur toutes les plates-formes existantes (veinards) mais nous, il faut bien que l'on fasse un choix.

Ça on le sait, c'est même pour ça qu'on existe... pour vous aider à faire le bon choix !

Personnellement, je ne peux pas me payer les 3 consoles nouvelle génération ! Alors, vous avez raison de gueuler quand les éditeurs ne font pas l'effort d'optimiser le titre pour chaque console, mais par pitié, arrêtez de critiquer le multi-portage. Vive le MULTI-PORTAGE ! En plus, je ne vois vraiment pas en quoi cela peut nuire à la qualité des softs (même si on nous refile 3 fois la même version non optimisée, cela ne nuit pas à la qualité intrinsèque d'un jeu).

Là, on glisse vers le débat du rapport entre technique, réalisation, etc., et intérêt de jeu. Nous sommes d'accord pour dire que la technique ne fait pas le jeu, mais dans bien des cas, on ne peut s'empêcher de penser que certains jeux auraient gagné bien plus, et pas seulement en technique, à être développés spécifiquement pour une console plutôt qu'une autre, au lieu d'avoir été nivelés par la nécessité du multi-plate-forme. Je comprends parfaitement l'intérêt pour la majorité des joueurs et l'argument de ta plaidoirie. C'est parfaitement recevable. Cependant, par le passé, ce souci n'existait pas, et on ne s'en portait pas plus mal : et que je sache, nous n'étions pas plus riches à l'époque (et les jeux étaient aussi chers, on en a payé des cartouches à 600, 900, parfois plus de 1 000 balles à l'époque bénie de la Neo Geo notamment !). Mais surtout, c'est bel et bien de l'identité des consoles qu'il s'agit. Tout est affaire de choix : est-il préférable d'avoir 90 % des jeux identiques, à la qualité nivelée par le bas, pour que tous puissent y jouer sur 3 plates-formes pourtant différentes, avec leurs forces et leurs faiblesses, tout juste mises à profit par leurs constructeurs respectifs et aussitôt balayées par le gros de la production ? Ou bien est-il préférable de savoir pourquoi on a dépensé nos sous pour telle console, forte de sa ludothèque à elle, et pas telle autre, et goûter ainsi à des saveurs différentes, même si c'est plus cher et plus difficile ? C'est un peu comme la bouffe : le multi-portage peut aboutir, si on n'y prend pas garde, à la négation de ce qui fait la richesse de notre culture jeux vidéo, la pensée vidéoludique unique. Ce sera comme oublier l'existence des cuisines italienne, vietnamienne, française, etc., pour tous manger, 90 % du temps, du McDo. Le véritable problème, c'est qu'on finit par se demander pourquoi ne pas tout simplement prendre la console (le resto) la moins chère, si 90 % des jeux (des plats) sont identiques à ceux de machines a priori plus performantes (le resto 5 étoiles qui servirait du coup les mêmes pâtes, juste dans une assiette plus chère). Pourquoi payer sa PS2 299 € pour voir tourner dessus un Crazy Taxi qui tourne aussi bien sur une Dreamcast à 99 € ? Le multi-portage en lui-même nuit, contrairement à ce que tu crois, à la qualité des jeux. Ils ne tirent plus parti avantageusement de la plate-forme pour laquelle ils sont développés, mais sont au contraire conçus pour tourner du mieux possible sur la plate-forme qui les avantage le moins, puis adaptés sur les autres souvent tels quels : quelle horreur ! Nous ne nous battons pas en soi contre le multi-portage, mais contre les conséquences fâcheuses qu'il pourrait induire sur notre monde s'il virait à l'excessif. Comme avoir, un jour, une seule et unique console...

Et raisonnablement, à la place de l'éditeur, vous feriez pareil : c'est quand même leur gagne-pain et ça permet à tous les joueurs de profiter d'un bon titre, quelle que soit la console possédée.

Je ne suis pas là pour penser rentabilité comme un éditeur, mais pour penser richesse de ma nourriture vidéoludique, comme un joueur d'expérience qui a connu, à certains égards, des temps meilleurs. Eh non, le multi-portage ne permet pas à tous les joueurs de profiter des bons titres, car au final, passé toutes ces considérations, les vrais purs bons jeux, les chefs-d'œuvre, sont pour la plupart des exclus signées, réservées à une console. Curieusement, plus un jeu est mauvais, plus il est multi-porté...

Je termine en soutenant à 100 % la nouvelle version du prochain Zelda. Comme beaucoup, j'ai été surpris en découvrant la vidéo, mais je la trouve maintenant terrible et ce rendu graphique est plus en adéquation avec l'esprit du jeu. Sans être devin, je pressens que ce nouveau Zelda va être ÉNORME !!

Nous espérons aussi !

Vous faites du bon boulot les gars, ciao !

En tout cas, on essaie sincèrement... merci de votre soutien !

LE HOME GAMING ? (SUITE)

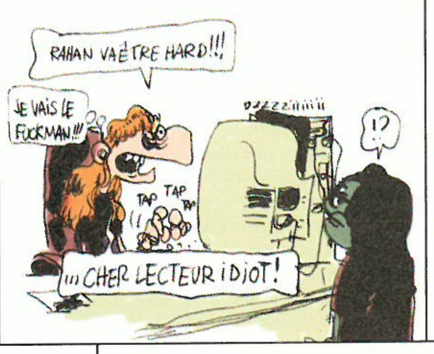
Allez, je vous dévoile un scoop : nous réfléchissons actuellement à une modernisation, une refonte de nos tests pour prendre en compte non seulement ce genre de choses, mais aussi incorporer un certain nombre d'éléments qui nous manquent à l'heure actuelle. Nous ne sommes nous-mêmes plus entièrement satisfaits par la forme actuelle des tests, qui sont en effet, à certains égards, incomplets. Si le son et l'équipement qu'il nécessite font encore partie de certains critères qui restent tout de même secondaires, tu as raison : ça ne va pas, ni ne doit durer encore très longtemps. Rendez-vous prochainement (ne me demandez pas quand :-p), avec du vrai neuf !

Merci d'avance.
Je vous aime.

Nous aussi, on vous aime ! Merci de tenter avec nous d'améliorer Joypad et de manger du couscous toute la journée.

Neo

EN VRAC : La question la plus posée, ça en devient fatigant : est-ce que MGS2 est prévu sur GameCube et Xbox ? Non ! En revanche, un certain « Metal Gear Solid Substance » est prévu sur Xbox (et PC), si l'on en croit les récents rapports financiers de Konami. Oui, on dit bien « le » GameCube et « le » Game Boy. Je sais, ça choque, et beaucoup ont du mal à le croire, mais c'est ainsi et pas autrement, d'après Nintendo France. Remarquez, c'est logique, tous ces mots sont masculins.





EN VRAC : Priscilla se demande, non pas comment devenir programmeuz ou testeuz, mais comment devenir Character Disailleneuz : le meilleur moyen reste encore de faire une école supérieure d'arts graphiques (l'ESAG Penninghen en est une connue et reconnue : c'est d'ailleurs ZE École Supérieure d'Arts Graphiques !).

POUR LES QUESTIONS/PROBLÈMES D'ABONNEMENT :

JOYPAD - SERVICE ABONNEMENT
BP 50002 – 59178 Lille Cedex 9

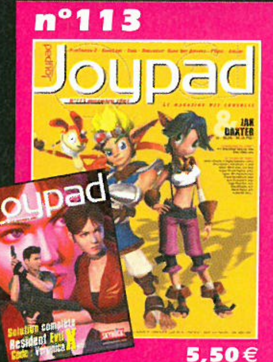
POUR LES DEMANDES DE STAGE :

Pour le moment, nous ne prenons plus de stagiaires !

POUR NOUS CONTACTER La rédaction : redacpad@club-internet.fr • T.S.R. : morisse@club-internet.fr • Trazom : trazom@club-internet.fr
Greg : ghellot@hfp.fr • Gollum : jchieze@hfp.fr • Chris : cdelpierre@hfp.fr • Willow : willow@noos.fr • Elwood : ftarrain@hfp.fr • Kendy : kty@hfp.fr
Karine : knitkiewicz@hfp.fr • Angel : adavila@hfp.fr • Julo : jhubert@hfp.fr • RaHaN : gszriftgiser@hfp.fr
POUR NOUS ÉCRIRE Joypad, Courrier des lecteurs • 124, rue Danton • TSA 51004 • 92538 Levallois-Perret Cedex

Up-gradez votre Collection

n°113



5,50 €

CADEAU : La solution complète de Resident Evil Code : Veronica X.
ÉVÉNEMENTS : biohazard (GameCube), Legacy of Kain Soul Reaver 2 (PS2).
ZOOMS : ICO (PS2), Luigi Mansion (GameCube), Wave Race Blue Storm (GameCube), Mark of the Wolves (DC), Capcom VS SNK 2 (DC, PS2)...
TESTS : Pro Evolution Soccer (PS2), Silent Hill 2 (PS2), La Légende de Zelda Oracle of Ages/Seasons (GBC), FIFA 2002 (PS2), Splashdown (PS2), Time Crisis 2 (PS2), Crash Bandicoot 4 (PS2), Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)...

n°114



5,50 €

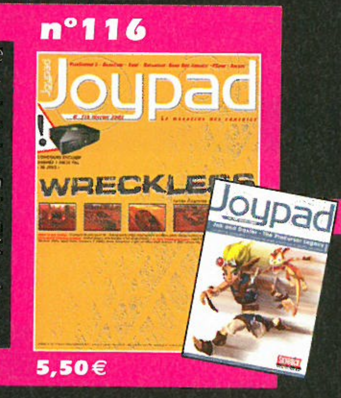
CADEAU : L'aide de jeu Tony Hawk's 3 (PS2).
AVANT-PREMIÈRE : Metal Gear Solid 2(PS2).
ÉVÉNEMENTS : Virtua Fighter 4 (PS2), Tekken 4 (PS2), Medal of Honor : Frontline (PS2).
REPORTAGES : Le Tokyo Game Show 2001, le X'01 (salon dédié à la Xbox).
ZOOMS : Pikmin (GameCube), Shin Sangoku Musô 2 (PS2), Dragon Warrior VII (PSone)...
TESTS : Devil May Cry (PS2), GTA III (PS2), Baldur's Gate (PS2), Jak and Daxter (PS2), Virtua Tennis 2 (DC), Shenmue II (DC), Warioland 4 (GBA)...

n°115

5,50 €

CADEAU : La solution complète de Silent Hill 2 (PS2).
AVANT-PREMIÈRE : Wreckless (Xbox).
EXCLUSIF : Colin McRae Rally 3.0 (PS2, Xbox).
ÉVÉNEMENTS : Metal Gear Solid 2 (PS2), les lancements US de la Xbox et de la GameCube.
REPORTAGES : Medal of Honor Frontline (PS2)...
ZOOMS : Star Wars Rogue Leader (GC), Halo (Xbox), Munch's Oddysee (Xbox), Amped (Xbox), DoA 3 (Xbox), SSX Tricky (GC), Tony Hawk's 3 (GC)...
TESTS : Dropship (PS2), Evil Twin (PS2), Rez (DC)...
ARCADE : SoulCalibur II, Virtua Athlete...

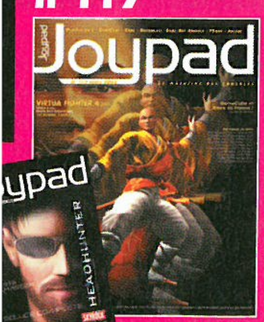
n°116



5,50 €

CADEAU : La solution complète de Jak and Daxter (PS2).
EXCLUSIF : Wreckless (Xbox), Malice (Xbox, PS2), Fellowship of the Ring (Xbox).
ÉVÉNEMENT : Ico (PS2).
REPORTAGE : Turok Evolution (PS2, GC, Xbox).
ZOOMS : Super Mario Advance 2 (GBA), Gran Turismo Concept (PS2), Sonic Adventure 2 Battle (GC), Sonic Advance (GBA), Winning Eleven 5 (PS2), Zero (PS2), Final Fantasy X (PS2), Silent Hill 2 (Xbox)...
TESTS : Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2), Ecco the Dolphin (PS2), Max Payne (PS2), Headhunter (PS2), Ace Combat 04 (PS2)...

n°117



5,50 €

CADEAU : La solution complète de Headhunter (DC, PS2).
DOSSIER : La Xbox.
ÉVÉNEMENTS : Virtua Fighter 4 (PS2), biohazard (GC), The Thing (PS2, Xbox), Rallisport Challenge (Xbox), Commandos 2 (PS2, Xbox).
REPORTAGES : Acclaim, V-Rally 3 (PS2), TD Overdrive (PS2, Xbox).
ZOOMS : Magical Vacation (GBA), Grandia Xtreme (PS2)...
TESTS : Halo (Xbox), Amped (Xbox), ICO (PS2), L'Odyssée de Munch (Xbox), Final Fantasy VI (PSone), Herdy Gerdy (PS2), Kessen II (PS2)...

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRÈS LES AUTRES...

n°118



5,50 €

CADEAU : La solution complète de Metal Gear Solid 2 (PS2).
AVANT-PREMIÈRE : Stuntman (PS2, Xbox), Geoff Crammond's Grand Prix 4 (Xbox).
INTERVIEW : Shigeru Miyamoto.
REPORTAGES : Moto GP (Xbox), TOCA Race Driver (PS2).
ZOOMS : Onimusha 2 (PS2), Virtua Fighter 4 (PS2), Smash Court Tennis Pro Tournament (PS2), NBA 2K2 (Xbox), Space Channel 5 Part 2 (PS2)...
TESTS : Jet Set Radio Future (Xbox), Rallisport Challenge (Xbox), Dead or Alive 3 (Xbox), Golden Sun (GBA), Phantasy Star Online Ver. 2 (DC), F1 2002 (Xbox), Genma Onimusha (Xbox), Wreckless The Yakuza Missions (Xbox)...
ARCADE : SoulCalibur II, Soul Surfer, Guilty Gear XX...

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• **Je commande le(s) numéro(s)**
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86
87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104
105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118

À 5,50 € le numéro (frais de port gratuits). Soit un total de .... €

RANGEZ VOS MAGAZINES

• **Je commande .... reliure(s) à 10 € l'unité. Soit un total de .... €**

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYPAD

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ....
....

DÉCOUPEZ ET ENVOYEZ CE BON SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

Joypad mode d'emploi

Ce mois-ci fut incontestablement rythmé par les lubies et les (més)aventures commerciales de Kendy. Nous constatons une fois de plus que nos testeurs mettent beaucoup d'énergie à faire n'importe quoi. Pour changer...





VENDREDI 19 AVRIL

>>>>> 11 : 20

Willow, qui ne devait pas partir pour l'E3, apprend finalement qu'il va faire un stage commando SWAT dans le cadre d'un voyage de presse. Une fois le stage avec les Marines aux États-Unis terminé, il n'aura donc plus qu'à repartir pour Los Angeles, s'incruster dans la chambre de Gollum, et ainsi se rendre à l'E3 à l'œil. Trop jouasse, le Willow !

MARDI 23 AVRIL

>>>>> 13 : 58

À la cantine, Gollum et Kendy, nos deux anges de la route en scooter, discutent. Kendy : « Put..., j'en ai marre, j'ai beau faire débrider mon scooter, je dépasse pas le 80 à l'heure ! J'ai envie de prendre le périph ! » Gollum : « Mais non, ça sert à rien... » Kendy : « Si, c'est décidé, je vais passer le permis pour acheter une 125 ! » Gollum : « Mais c'est le même permis que pour les motos, alors autant t'acheter une moto, non ? » Kendy : « Ben non, les motos ça m'intéresse pas... »

>>>>> 15 : 20

Apprenant la nouvelle lubie de Kendy, Willow éclate de rire : « Hahaha, mais Kendy, tu vas être ridicule sur une moto-cross en pleine ville, voyons ! »

JEUDI 25 AVRIL

>>>>> 13 : 35

Kendy arrive à la rédac et nous annonce qu'il renonce finalement à passer son permis 125 car il n'est plus convaincu de son utilité.

>>>>> 16 : 14

Willow nous explique qu'en ce moment, il fait de l'aérobic, que ça le sèche trop et que du coup on voit ses veines sur son ventre. Pour preuve, il soulève son t-shirt, et effectivement, on voit ses veines sur ses abdos. Julo a la nausée...

VENDREDI 26 AVRIL

>>>>> 17 : 23

Tonton Steph est tout heureux, il vient de racheter pour 290 euros le superbe Eye-Trek de Kendy. Ce dernier l'avait bien entendu acheté il y a moins d'un an, le double. Toute la rédaction est obligée une fois de plus d'observer le grand sens des affaires de notre Jean-Pierre Gaillard asiatique. Gollum : « Mais j'hallucine, pourquoi tu le revends aussi vite ? » Kendy : « C'est simple, j'ai commandé la semaine dernière le nouveau modèle en 16/9, avec encore plus de pixels. Bon, il coûte plus de 1 000 euros, mais c'est pas grave ! »

LUNDI 29 AVRIL

>>>>> 11 : 24

Hilare, Kendy nous explique que depuis quelques jours, Willow, Bob Arctor (*Joystick*) et lui-même s'amusent à s'exprimer de manière extrêmement précieuse et sophistiquée sur des forums de cinéma, entre *Le Voyage de Chihiro* « pas si innocent que ça », *Monstres et Compagnie* « se révélant être une apogée du fordisme », ou encore *Avalon*, « transposition futuriste du *Père Goriot* ». Les autres usagers, qui n'y comprennent rien, se sont ligués en masse pour faire effacer leurs messages.

VENDREDI 3 MAI

>>>>> 12 : 14

Cela fait une semaine que l'édition limitée de J-Phoenix sur PS2, une grosse boîte bleue mystérieuse, se trouve dans l'armoire de Trazom. Greg commence à examiner l'engin, de la taille d'une boîte de Xbox, et s'aperçoit qu'elle est censée contenir deux robots en plastique ! Fou de joie, Greg déballe le précieux paquet pour tomber sur une arnaque marketing de premier choix : les deux robots promis sur la jaquette ne font que 6 cm de haut. Greg continue alors son déballage et s'aperçoit qu'en fait, la boîte contenait une énorme vitrine dans laquelle l'acheteur est censé poser ses deux mini-robots...

LUNDI 6 MAI

>>>>> 13 : 21

Kendy, Willow et Gana (*Joystick*) reviennent de l'avant-première du film *Spider-Man*. Bien entendu, ils ont gardé leurs tics de grands critiques et commencent à se lancer dans de grandes analyses. Willow gagne la palme de la capilo-traction, avec un hypothétique parallèle « tissage de toile » et « découverte du corps et de la sexualité ».

>>>>> 16 : 24

Greg bosse paisiblement. D'un coup, il entend : « Iaah ! Paf ! » Il se retourne et voit Kendy : « C'est rien, c'était une araignée. »

MARDI 7 MAI

>>>>> 14 : 15

À la cantine, RaHaN demande à Kendy : « Alors ton Eye-Trek ? » Kendy : « Bof, ça fait trois semaines maintenant que je l'ai commandé, et je l'ai toujours pas reçu, mais c'est pas si grave. » Tout le monde lui lance alors qu'il est fou, qu'il est en train de se faire entuber, etc.

>>>>> 15 : 25

Kendy, convaincu par les mises en garde des autres, téléphone à la société où il l'a commandé. Très courtois, il tombe sur une standardiste qui ne cesse de le mettre en attente, le négligeant ouvertement.

>>>>> 15 : 29

Kendy perd de sa précieuse et se met à insulter la jeune femme e accepte enfin de lui passer le service livraison. Au grand désarroi de Gollum, qui était venu assister à la performance de Kendy.

>>>>> 15 : 31

Kendy n'est finalement pas près de recevoir son bien, le service livraison lui ayant promis qu'il recevrait son Eye-Trek le lendemain. Soit le 8 mai, jour de grand labeur comme tout le monde le sait...

JEUDI 9 MAI

>>>>> 15 : 01

Greg accompagne Angel qui va acheter des clopes. (Notons au passage qu'Angel n'a toujours pas arrêté de fumer.) Grand prince, Angel offre un Malabar à la chlorophylle à Greg qui n'avait pas de monnaie. Engloutissant son chewing-gum, Greg s'écrie : « Houm ! Le goût est super fort, ils se sont pas foutu de ma gueule ! »

VENDREDI 10 MAI

>>>>> 18 : 40

Kendy épluche le courrier des lecteurs, et tombe sur la lettre d'un gars qui a tout écrit en majuscules. Réaction : « Dis donc, le lecteur il s'est quand même grave fait chier à écrire avec tout une typo sur sa lettre. » Angel : « Euh, sa typo c'est son écriture, vieux ! » Kendy, en dessinant dans l'air : « Oui mais tu sais, il écrit avec des lettres, comment, M, O, tout ça...

DIMANCHE 12 MAI

>>>>> 21 : 43

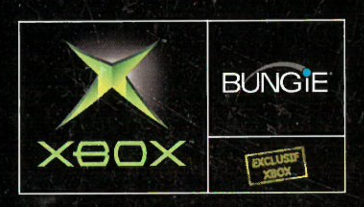
Angel, Karine et Willow ont rendez-vous chez Gana (le gars qui vomit sur les pistes) pour une soirée Jackass. Après avoir galéré pendant plus de 15 minutes pour trouver une place, Angel, désespéré, décide d'appeler Gana ! Stupeur, Gana paraît supra étonné et affirme qu'il est actuellement chez sa mère. Suuuper. La soirée est annulée avec une impressionnante classe !

LA FIN DE L'HUMANITÉ EST POUR DEMAIN ET ON DIRAIT QUE ÇA FAIT PLAISIR À TOUT LE MONDE.

"C'est simple, Halo est un jeu mythique, de ceux qui marquent une vie de joueur!"
Jeux Vidéo Magazine: 19/20 (Jeu du mois Jeux Vidéo avril)

"Halo marque définitivement un tournant majeur dans le jeu d'action, et même dans le jeu tout court... Quelle claque!"
Joypad: 9/10 (mega Joypad star)

"Une réalisation impeccable, un gameplay quasi parfait et un mode multijoueurs inusable. Une référence."
Consoles Max: 17/20 (Coup de cœur Consoles Max)



La résistance s'organise à travers le monde pour sauver l'espèce humaine. Après avoir conquis plus d'un million de fans dans le monde, on peut voir que même dans ces jours noirs, une petite lueur d'humanité persiste toujours.

www.xbox.com/fr/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™*

